PS · PS2 · DC · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

VI. ÉVFOLYAM 4. SZÁM
2002 ÁPRILIS

629 FT

576 KONZOL



まけるがかち*

GENMA ONIMUSHA • XBOX

*makeru ga kachi - "A legyőzötté a győzelem." (japáni bölcselet)

TARTALOM

AKTuális 49

Vak tyúk is talál szemet! Ez a patinás ómagyar közhely rám úgy tűnik hatványozva is igaz, mert egyrészről elég vaksi vagyok, másrészről gyakran találok szemet! Első "találmányom" mostanra már az 576 Konzol egyik kedvenccé nőtte ki magát (érdemtelenül :), ő Reiker. Most viszont egy újabb nagyon figyelemreméltó kollégával gyarapodott a team, ő Liquid (néhol FX), aki egy komoly GBA csokorral startolt, és reményeim szerint üstökösként fog tündökölni a Konzol egén!

A GYZ meg akar valamit…

Ehhh, mielőtt ezt bővebben kifejteném, némi magyarázatra szorul ez a már-már mitikus monogram; ugyanis EZ a GYZ, akiről most beszélek nem AZ a GYZ, aki a Csevegő hasábjain szokott előfordulni. Szóval EZ a GYZ a KByte oszlopos tesztelője és ha a szimatom nem csal, akar valamit…

"Martiiiiiin, hadd teszteljek a Konzooolbaaaa… Valami nagy durranááááást!"

Most mit adjak neki? Mi a legnagyobb durranás ebben a hónapban? "Vidd az Xboxot a Haloval!". Na, így született meg GYZ első konzolos tesztje!

A továbbiakban eszközöltünk még némi design módosítást és egységesítést, egyébként minden ment a régiben. Bőszen készülünk a következő számra, ami tudvalevőleg az 50. lesz!

GvM





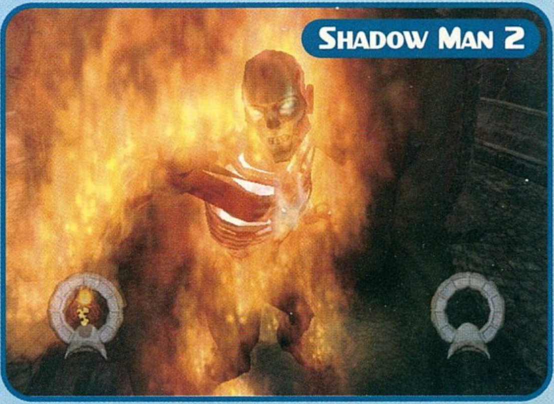
Gitaroo Man



Kessen 2



Golden Sun



Shadow Man 2

ISSN 1417-9296

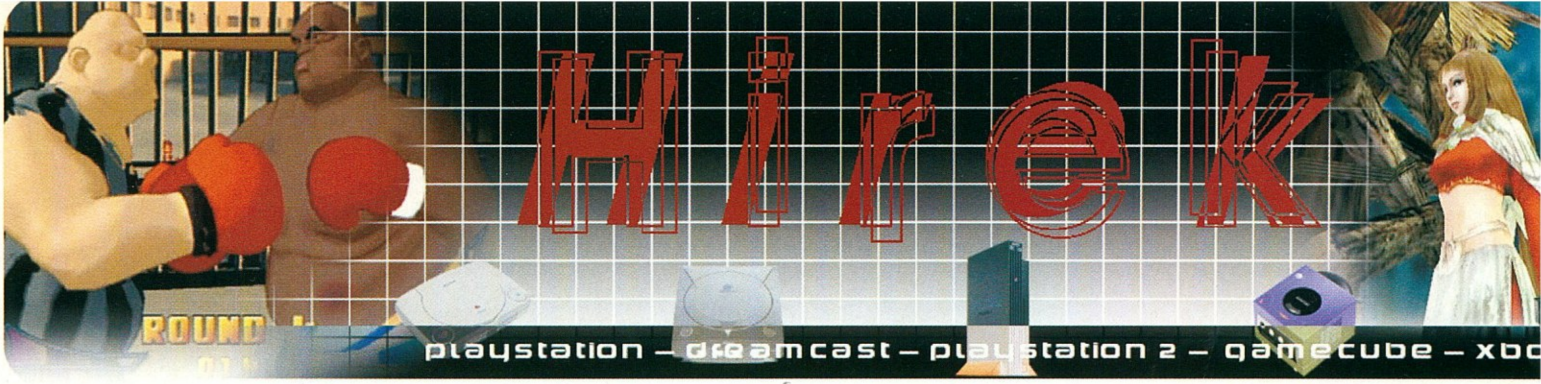
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT (A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1136 Budapest, Gergely Győző u. 17.
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Recent Kft.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1389 Bp. Pf.: 132.
Website: www.576.hu

Címlap: Genma Onimusha



LOST KINGDOMS

GAMECUBE

Valahol, Argwyll világának áthatolhatatlan fenyvesei közt jó szokása szerint újjászületett a Rossz. Sűrű, fekete köd alakjában látott neki felfalni a világot – sűrű, fekete köd alakban, mely megállíthatatlanul terjed és kíméletlenül zabál fel mindent, ami élő. Pásztorok és csordák, magányos utazók és karavánok után egész



falvak tűnnek el nyomtalanul; hamarosan a világot egymás közt felosztó öt királyság egyikének lakói sem érezhetik majd biztonságban magukat. A From Software (Armored Core sorozat, King's Field sorozat, vagy az előző számban tálalt Forever Kingdom) játékának hősnője Katia Gerber hercegnő, aki a bevezetőben kétségbeesetten forgatja fel az egész kastélyt rég elfeledett mágikus kártyák után – a legenda szerint kizárólag ezek állíthatják meg és győzhetik le a Gonoszt. A több, mint két tucat "világon" keresztül kígyózó kalandban hasonló elfoglaltság köti majd le a hölgyet – a csatarendszer ugyanis ezekre az ún. "őrkártyákra" épül. Összesen több, mint 100 ilyen lapot csíphetünk fel; használatukkal idézhetünk meg változatos segítőket (csörgő csontvázharcosokat, irdatlan ordasokat, sápasztó sárkányokat, et cetera), vagy gyógyíthatjuk be sebeinket. Az összetett harcrendszer bebiflázása után a "versus" mód keretein belül kártyagyűjteményünkkel akár barátaink paklija ellen is szegülhetünk. A Japánban Rune névre hallgató szerepjátékot Japán, Kína és Korea kivételével az egész világon az Activision forgalmazza majd, a pontos megjelenés: május 15.

BLACK & BRUISED

PLAYSTATION 2, GAMECUBE

A főszerkesztő és a hírszerkesztő néhány hónappal ezelőtt a szerkesztőségi folyosón egy össznépi eszmecsere folyamán bizony alaposan rácsodálkoztak a tényre, miszerint az ökölvívás videojáték feldolgozásainak még a kiadó állományában is akadnak hívei – de a tény, miszerint a karikírozottabb Super Punch Out!! vagy a Ready 2 Rumble kellemes perceket szereztek a fent említett két úriembernek ill., hogy a ter-



mék a szerkesztőség agyonpátyolgatott Játékkockájára is megérkezik, alaposan megnövelik az esélyt arra, hogy a Black & Bruised ne csupán egyetlen tesztelő sanyarú osztályrészéül jusson majd, hanem mások is elvigyék néhány próbakörre. A Digital Fiction vidám monokli-ingyenkonyháján 18 színes egyéniséggel bíró boxoló lép szorítóba 18 különféle arénában, öt játékmód szabályainak megfelelően (Edzés, Mérkőzés, Bajnokság, Túlélő, Két játékos). Mindegyikük 30 féle arckifejezést ölthet, függően az adott és kapott ütésektől. Mindegyik ellen küzdhetünk külső, vagy belső nézetből is. Hiperérzékeny analóg irányítás (sajnos a fejlesztőknek gyakran sikerül elfelejteniük, hogy a PS2 analóg karja 256 fokozatot "érez") és az elmaradhatatlan "cel-shaded" grafika alkotják a "figyelemfelkeltő faktor" kategóriát a tájékoztató pamfletben. A kiadást a Majesco jelentette be, de az Argon Interactive realizálja majd (lásd a Mazsolázót), az idei év remélhetően sárgás-vörösesbarnás, melankolikus őszén.

PROJECT EGO

XBOX

Dene Carter, Simon Carter (mindkét fivér a Bullfrogtól menekült) és Ian Lovett 1998-ban szánták rá magukat véglegesen a Big Blue Box nevű apró fejlesztőház létrehozására – ez a vállalkozás lett Peter Molyneux első ún. "szatellit" cége (a játékot kezdetben a Lionhead pénzelte, később a Microsoft – a technológiai párbeszéd azonban ma is állandó a BBB és Molyneux Oroszlánfeje között). Ami mögött pedig a Populous és a Black & White atyja áll, az nem lehet kicsinyes. 12 (!) éve indultak meg a munkálatok a Project EGO-n, a C64-es Druid szerzőjeként is ismert Dene még egy Atari ST-n kezdte el rajzolgatni a térképeket. A cél nem kisebb, mint egy élő, lélegző világ létrehozása, melyben karakterünk – induláskor egy 15 évesen megárvult ifjú vagy leány – 70 éven át kalandozhat majd, hogy megbosszulja családját. A világ hatalmas: egy magasabb helyről akár 8 km-re is ellátni – ahová pedig ellátunk, el is látogathatunk. Ez a sze-



repjáték azonban tényleg szerepjáték: hősünk él, öregszik, fejlődik. Pontosan úgy nézünk ki és úgy alakul körülöttünk a világ, ahogyan az tetteinkből következne. Minden seb, minden heg a helyén marad – fizikailag és megkímélt ellenfeleinken pszichikailag is (előfordulhat, hogy akár 20 év elteltével is emlékeznek majd ránk – különösen akkor, ha hírnévre is szert teszünk). A nap barnítja bőrünk, a testi munka acélozza izmaink. Családot alapíthatunk és gyermeket nevelhetünk: az EGO sokkal inkább a Princess Maker és a Shenmue keveréke, mint egy klasszikus AD&D hagyományokat ápoló RPG. A készítőknek ez volt a célja. "A játékosok megszokták, hogy a Tolkieni hagyományokra épülő szerepjátékok előreláthatóak. Az ott egy Ork, 32 HP-je van, a tüzes nyíl pont jó lesz ellene. Nem. A Project EGO nem erről szól". Hogy pontosan miről, az kiderül még az idén.

GROWLANSER II: THE SENSE OF JUSTICE

PLAYSTATION 2

"Rolandia, Barnshutain és Lanzak. Három civilizáció, állandó ellentétben. A konstans háborúskodást néha rövid időre törékeny béke enyhíti. Wein Cruz, az ifjú birodalmi lovag a Barnshutain határvidéken járőrözött, mikor felfedezte őket. Ismeretlenek voltak – nem öltötték magukra ellenségei vértjét, nem hordozták riválisai zászlóit. Vajon kik ők és mit akarnak?" – indul az Atlus újabb klasszikus megközelítésű, ám szerteszét ágazó történetű RPG-je. Érdekesek a történetszálak, érdekes a non-linearitás és érdekes a harcrendszer is (az Ogre Battle / Final Fantasy Tactics vérvonal és a PC-s valósidejű stratégiák elmés ötvözete). A fejlesztő Career Soft valószínűleg ismeretlen a hazai szerepjáték-veteránok körében, hisz első játékuk a kizárólag Japánban megjelent Growlanser (1999) volt – megnyugtatásul legyen elég annyi, hogy a csapat a rendkívül népszerű Langrisser stratégiai-RPG sorozat készítőiből állt össze (hoppá... annak sem jelent meg sok epizódja angolul – a Warsong [Langrisser Hikari] talán harangokat kondíthat néhány öreg MegaDrive tulajdonos fejében... karakter design: Satoshi Urushihara... semmi?!). A grafika régi iskolás (kézzel rajzolt), a hátterek statikusak – de ez nálunk soha senkit nem zavart. Várhatóan Veres kolléga elégedett lesz: a játék "szinkronizált" – minden főbb karakter beszél (nem is keveset), ráadásul folytatás is: tanítványunk, Hans Part; barátunk, Maximilian Schneider, vagy a száműzött renegát lovag, Ernest Raiel mellett az első rész számos szereplője szintén visszatér. Az Atlus az anyaföldön már a harmadik részen is túl jár, itt volt



az ideje, hogy eljusson a széria hozzánk is – az amerikai kiadást a Working Designs vállalta fel. A saga volumenét mi sem illusztrálja jobban, mint hogy a Careeer Soft tavaly októbertől már az Atlus Japan tulajdona.

CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE

XBOX

Nathan Zachary, a jóképű légi legenda szemüregeiből szemlélhetjük az alant elterülő veszélyes világot a Microsoft Games alternatív univerzumában. A légi kalózok és propelleres szerencsevadászok benépesítette – eredetileg táblás (board) – játék korábban már végrehajtott egy bátor kamikaze repülést a PC-s világban – most kiglancolva, helyrepofozva, hibajavítva, feltankolva, kibővítve megérkezett a legvalószínűbb célplatformra is. A Talespin / Porco Rosso rajzfilmek és a Rocketeer világát ötvöző légi parádé az 1930-as évek Amerikájába teleportálja majd a gyanútlan játékost –



célunk felkutatni és megbüntetni Nathan legjobb cimborájának gyilkosait, megmenteni a gyönyörű pilótalányt, na és persze lángoló / füstölő törmelékhalmazzá géppuskázni az ellenséges ászokat. Segítségünkre az interaktív környezet és 10 "állig" felfegyverzett (napalm rakéták, mágneses vonóhorgok, "homokvihar" gépágyú), fürge kis vadászgép siet – a játékmenet megbocsáthatóan a légi harcra fókuszál a bonyolult szimuláció helyett. Négy játékos mérheti össze tudását egyidejűleg egy osztott képernyőn – remélhetőleg az élmény kárpótol majd minket a tavalyi terrorcselekmények hatására zúzdába került SEGA féle Propeller Arena elvesztéséért. A légcsavarokat ősszel pörgethetjük fel.

CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER

XBOX

Csöppet megszaporodtak az "A. ponttól B. pontig, gyorsan" típusú, küldetésorientált versenyjátékok mostanság – a csillogó-villogó, ám játszhatatlan Wreckless után a SEGA Hitmaker munkaközössége is visszatér, hogy ígéretéhez hűen elhozza az egykoron egyszerűen Crazy Taxi Next címmel futó folytatást. A helyszín most "Glitter Oasis" képzeletbeli városa, ami gyakorlatilag Las Vegas mintájára készült – az egész játék éjszaka játszódik majd, játékbarlangok és tematikus szállodák állandó animációban lévő neonreklámjai közt. Ismert az őrült pénzért járgányba pattanó négy új taxisofőr személye – ők Dynamic Angel (fiatalember, 18 éves, 175cm magas, 68kg, vércsoportja B), Zax (férfi, 36 éves, 192cm, 143kg, B), Bixbite (férfi, 24 éves, 185cm, 74kg, AB) és Vénusz asszony (hölgy, 48 éves, 165cm, 93kg, vércsoport: O). Az utasok között Playboy nyuszik, krupiék, pincérnők és táncosnők, valamint egy egész szimfonikus zenekar, frakkban; tokkal, vonóval. Pillanatnyilag nem tudni, visszatér e valaki a korábbi játékokból; ellenben a Hitmaker megígért egy általános "nagy amerikai város" pályát is, ill. itt lesz a CT / CT2 mini játék kuckója (Crazy Box / Crazy Pyramid) – valószínűleg más



néven és más mini játékokkal. A jelentések szerint jelenleg 40%-os készenléti állapotban lévő játék már a nyáron megérkezik, elévágva a Digital Illusions (Rallisport Challenge) fejlesztette Midtown Madness 3-nak – ez gyakorlatilag két dolgot jelent: a CT3 újdonság faktora (a díszleteken kívül) minimális lesz, ill. hogy az MM3 késik (a svédek egyszerre 9 játékon dolgoznak).

QUANTUM REDSHIFT

XBOX

Mivel WipeOut vagy F-Zero nagy valószínűséggel nem várható a Microsoft páncélosára, a gép tulajdonosainak egyelőre be kell érniük a Curly Monsters Ltd. / Microsoft Games frissen bejelentett futurisztikus versenyjátékával. Nem mintha nem hinnénk egy új WipeOut megszületésének lehetőségében – de az említett sorozat sikere egészen más okokra vezethető vissza (elég talán megpislogni a WipE"out 2o97 soundtrack előadóinak listáját, vagy alaposabban szemügyre



venni a londoni Designers Republic promóciós munkáját). A Quantum Redshift tehát, ha (pillanatnyilag) más nem is, de ambiciózus. A történet (?) szerint megközelítőleg száz év múlva az emberiség fantáziája még mindig leragad holmi 650 mérföld per órát is meghaladó sebességgel repkedő gépezetek nemzetközi versenysorozatának rendezésénél – érdekes (?) csavar lehet, hogy minden résztvevőnek szembe kell majd néznie egy személyes riválissal (politikai ellenfél, elhidegült szerető – kinek mi tetszik), aki az életére tör. Mert természetesen ilyet is lehet; számtalan fegyver, csel és piszkos trükk bevetésével. A kezdetben választható hét pilóta mellé a ligában előrehaladva új játszható karaktereket is megszerezhetünk; akinek pedig a 16 pálya (plusz ismeretlen számú rejtett) esetleg kevésnek tűnne, az három havert is lesöpörhet majd osztott képernyőn játszva. Ősszel.

GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE

GAMECUBE

Gojira (mert így hívják Japánban) tüzet okád és városokat rombol. Néha megmenti a világot. 1954 óta hoz frászt vagy csihol ki röhögést a keleti kinematográfia felé is odakacsintgató közönségből, hiszen akkor mutatkozott be a világnak az (1956-os) amerikai bemutató óta csak "Godzilla, a szörnyek királya" cím alatt ismert filmben. Diadalútja azóta töretlen – több, mint egy tucat mozi főszereplője ő, még Hollywood is rágott rajta egy kicsit nemrég. Most az Infogrames készít 1 ~ 4 játékos által is játszható verekedős játékot a Toho biped King Kong imitátorának világából (apropó, Kong: 1963-ban óriásgyíkunk megküzdött az amerikaiak felhőkarcolókon lógó gigantikus majmával is; lehet találgatni, ki lett a győztes ;). A szörnyarénák természetesen nem is lehetnek mások, mint a világ



metropoliszai: San Francisco, Seattle, Los Angeles, London, Tokió vagy Oszaka – minden épület földig rombolható, az interaktív környezeti elemeket pedig kedvünkre használhatjuk a harcban. Ellenfeleink számát két kézen nem lehet megszámolni (tizenvalahány



riválís szörny), köztük ott lesz Mechagodzilla, King Ghidora és Mothra is, ill. Gojira számos inkarnációban (Godzilla 1990, Godzilla 2000,...). Mivel az összecsapásokat a hadsereg is élénk figyelemmel kíséri (harci helikopterek, tankok, stb.), a megmérettetés résztvevői alaposan meg lesznek paskolva az emberek által is – a katonák mindig azt a szörnyet támadják, aki a legtöbb pusztításért felelős: jó stratégia lehet áttessékelni az ellenfelet néhány felhőkarcolón, majd kényelmesen hátradőlni; a méhraj rögtön őt kezdi csipkedni. Csemege a Rombolás játékmód, amiben feladatunk adott idő alatt nagyobb városrészt leegyengetni. A Pipeworks Studios fáradozása idén ősszel hozza meg gyümölcsét – remélhetőleg ez jobban sikerül majd, mint a legutóbbi két Gojira játék (csak japáni Dreamcast-on).

AERODANCING 4

PLAYSTATION 2

Aerodancing... légitánc. Japán "Blue Impulse" névre hallgató, elit akrobata repülőrajának tagjaként – egyetlen fegyverrendszer aktivizálása nélkül. Szép el-



képzelés, csak nem jött be – a Dreamcast tulajdonosok LőNI akartak. Jött hát az Aerodancing F (mint Fighting) és az Aerodancing i (mint Internet), korrigálva a marketinges bakit (nálunk a sorozat AeroWings néven futott, Crave zászló alatt). Nos, jó hír lehet a sorozat szimpatizánsainak, hogy a SEGA-AM2 2002-re bejegyzett 10 játéka közül az egyik az Aerodancing 4 – a piac követelményeinek megfelelően az Ace Combat sorozatot utánozva (még a főmenü is hasonló) a hangsúly itt már (szinte?) teljes mértékben a légi harcra helyeződött. A hivatalos sajtóközlemény rövid és tömör – hat gépezetet említ (név szerint F-2A, F-14B, F-15E, SU-S7, F-16C, F/A-18C; mi a képeken felfedeztük az AH-64D harci helikoptert is – az AM2 szerint pedig lesznek játszható helikopterek is) és kitér az ún. "Scramble Mission" nevű új játékmódra, de a lényeget nem részletezi ("Instant Akció" szaga van a dolognak). 40 oktató "pálya" gondoskodik majd a kellő kiképzésről. Megjelenés idén – a plusz hardverrel rendelkezők számára még elmondanánk, hogy a PS2 merevlemez, a Hori Flight Stick Controller és a Logicool / Logitech Flight Force Controller is támogatva lesz.

GUNGRAVE

PLAYSTATION 2, XBOX

A tokiói GameJam 2 kiállításon jelentette és mutatta be - már játszható formában – a SEGA, a Red Entertainment (Sakura Taisen sorozat) és a Manga Dimension a Gungrave-et. A Smilebit szekció animált összekötő jelenetekkel gazdagon tarkított (ahoy, Final Fantasy rajongók!), "cel-shaded" grafikával készülő 3D lövöldözős akció-kalandjátékának karaktereit Naito Yasuhiro (aki mint "Nightow" írja alá magát... bingó! Ő a Trigun manga alkotója) tervezte, a mechanoid design pedig a veterán Fujishima Kosuke (az "Aa! Megamisama" [Oh! My Goddess] és "Taiho Shichauzo!" [You're Under Arrest] mangák írója és rajzolója



ill. a Sakura Taisen karakterei mögötti ász – Tokióban évente nagyszabású hepajt rendeznek a tiszteletére, Fujishima World címmel) tehetségének állít emlékművet. A kezelés egyszerűen hangzik (bár a hírek szerint egy kissé problematikus – de a project jelenleg még fejlesztés alatt áll) – az L1 "ravasz" veszi célba az ellenfelet, az X pedig annihilálja. A főszereplőn megfigyelhető egy hatalmas oldalszütyő is – feltehetően ebben cipeli magával a fegyvereket (a hírszerkesztő erős Trigun befolyás alatt van: számára ezt szemlátomást a Wolfwood által cipelt "kereszt" inspirálta). A mozgás és manőverezés akkora szabadságot élvez, mint Max Payne a róla elnevezett játékban. Japánban júliusban érkezik, hozzánk igen nagy valószínűséggel akkorát csúszva, mint az a bizonyos pingvin a Harcosok Klubjában.

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

PLAYSTATION 2, PC

San Francisco és London szinte egyidőben adott otthont egy-egy Eidos sajtótájékoztatónak, ahol nagy volumenű – ám cseppet sem meglepő – bejelentésekre került sor. Négy új Tomb Raider játékot vettek a fejükbe a Core Design-nál: jelenleg az első kettő fejleszté-



se folyik, szimultán. Elsőként a "Sötétség Angyala" érkezik (gyakorlatilag ez a valamikori Tomb Raider Next Generation), hozzánk november 15.-én. Az új kvartett az előző öt játékkal ellentétben a kerek befejezések ellenére összefüggő történetet alkot majd – úgy tűnik, Albionban is felfedezték az epizodikus műfajt. Az immáron Angelina Jolie után mintázott Lara 5,000 poligonból álló porhüvelyét (az első játék Croft kisasszonya 500 poligonból rakódott össze) Párizson és Prágán keresztül kell kommandíroznunk – a forgatókönyv szerint Larától pártfogója, a párizsi Von Croy úr kér segítséget telefonon, de mire hősnőnk a helyszínre érkezik, Von Croy halott – a gyilkossággal pedig a lányt vádolják. A dolgokat menekülő üzemmódba rakva hamarosan kiderül, hogy Von Croy-t bizonyos Eckhardt kérte fel egy 14. századi festmény megszerzésére (ami egyike annak az öt híres képnek, amit csak az "Érthetetlen Festménynek" gyűjtőnév alatt ismer a világ). Lara "nanáhogy" belebonyolódik a szálakba – lesz itt minden: rejtélyes ősi civilizáció rejtélyes ősi gonosszal, ami évszázadokon át él; fekete mágia, sorozatgyilkosságok, MGS inspirálta lopakodás / nyaktörés és Kurtis. Kurtis Trent, a kalandor, aki szintén Eckhardt és a képek nyomában liheg. Az Angel of Darkness utolsó harmadában őt is irányíthatjuk majd. A megállapodás szerint kizárólag PS2 konzolon. Ide fűzőkapcsolhatjuk az információt, mely szerint a következő TR mozi 2003 júniusában kerül bemutatásra (előzetes lesz a játék lemezén).

MOJIB RIBBON

PLAYSTATION 2

Kár lenne tagadni: a Nana On-Sha Vib Ribbon c. játéka mély nyomokat hagyott a szerkesztőség elvete-



mültebb munkatársaiban (egy ilyen biztosan van :) – a csodával határos az is, hogy egyáltalán megjelent a magyar boltok polcain (az amerikaiak pl. lecsúsztak róla – ott nem adták ki). A PaRappa sorozat készítőinek dinamikusan generált zenei platformjátéka minimalista, drótvázas vektorgrafikájával hívta fel magára anno a figyelmet – a nemrég bejelentett folytatás hasonlóan izgalmas – olyannyira, hogy a hírszerkesztő nem fért a bőrébe; muszáj volt írnia róla, még mielőtt "igazi" képek érkeztek volna (az illusztráció a Game Developer's Conference [San Diego] kivetítőiről származik). Szóval... miért nem Vib Ribbon 2? Az eredeti cím "Vib"-je a vibráló vonalra utalt, amin Vibri utazott; a "Mojib" a japáni "moji" szóból fakad, ami annyit tesz: betű, karakter. A vektorgrafikát echt japáni bokusho (a sumi-e művészet egy válfaja – lásd http://www.mcedit.com/artweb/shingo/english/sumi.phtml) váltotta fel és a főhős sem Vibri már (az új protagonista neve egyelőre ismeretlen). Maga a játékmenet NAGYOT változott: zene helyett a bemenet szöveg (internetes oldalról, e-mail-ből,... – ne feledjük, ez egy online játék), amire a PaRappa-hoz hasonlóan rappelnünk kell majd. Ha még azt is megsúgjuk, hogy a készítők határozott szándéka a játékot Amerikában is kiadni, angol szövegfile-okkal is zsonglőrködni tudó változatban... herzig! Ezért legalább nem kell majd evezni :o)

TWIN CALIBER

PLAYSTATION 2

A rendőr és a rosszfiú összeállnak, hogy kitakarítsák a városból a gonosz szekta élőhalott tagjait – első hallásra azt mondanánk, John Woo ("The Killer") és Robert Rodriguez ("From Dusk Till Dawn") közös filmet forgatnak. Persze nem - csupán a Rage Software



(Millennium Soldier: Expendable) szabadult el ismét. Mickey egér és Dumbo helyett itt Fortman biztos és Valdez fegyenc vág neki az anyag 12 pályájának (robogó vasúti szerelvény tetőn szökdécseléssel természetesen terítékre kerül majd), útközben lelőve mindent, ami nem él, de mozog. Figyelemreméltó az irányítás mechanizmusa: minkét kezünkben lehet fegyver (összesen kilenc féle van, a pisztolytól a lefűrészelt csövű vadászpuskán át a TNT-ig), amiket a Dual Shock 2 két analóg karjával tudunk majd szimultán vagy egymástól függetlenül tüzelésre bírni. "John Woo-stílusban", ömleng a sajtóanyag. John Woo csuklik. Európa télen veheti birtokba az elsősorban két játékos összehangolt akciójára építkező zombifesztivált.

WILD ARMS 3

PLAYSTATION 2

"Egy sötét (és viharos) éjszakán kezdődött történetünk. Virginia Maxwell békésen számolgatta a bárányokat a prérit átszelő szerelvényen, mikor a vonat vonaglott egyet. Az ifjú hölgy azonnal ahhoz a vagonhoz sietett, ahol egy rejtélyes, ragyogó ládikót őriztek. Hárman léptek ki a félhomályából, fegyvert rántva – a felállás a Kutyaszorítóban-t idézte." A bevezető képsorok megálltak, a játékos a kívánt karakterre bökve prológust választhatott. Kik ezek az emberek? (Virginia ARM specialista, Jet Enduro ifjú szerencsevadász misztikus múlttal, Clive Winslet hidegfejű fejvadász, Gallows Caradine pedig a Baskar törzs fia



– meg amatőr sámán is). Hogyan kerültek erre a vonatra? (Ez kiderül a választott bevezetőből). Mi van a ládikóban? (Mindent azért nem árulunk el a hírblokkban ;). A Wild Arms sorozat első epizódja (PS) szerencsés időben érkezett: akkoriban még nem volt a piacon épkézláb RPG, így könnyedén szerzett magának híveket. A második próbálkozás kijavította az elõd hibáit, de nehezen kapott lábra az akkor már agyonzsúfolt piacon. A MediaVision harmadik próbálkozása (Japánban Wild Arms Advanced 3rd néven jelent meg március idusának előestéjén) ismét megpróbál majd más lenni – míg a korábbi epizódok csak kacérkodtak a témával, a WA3 már erőteljesen ÉPÍT a vadnyugati témára. Vonatrablás, colt-ropogás, desperadók meg tüzes víz. A nyugati megjelenés biztos, ám egyelőre nem fűzhető konkrét dátumhoz. Kiadó: SCEI.

GBA MÜZLI

Ha nincs a SEGA, bizony meglehetősen kopár lenne az ehavi GBA körkép - de ne lőjjük el a tűzijátékot rögtön az elején. A múlt hónapban bejelentett **Castlevania: White Night Concerto** gyors névváltoztatáson esett át: ezentúl Castlevania: Harmony of Dissonance címen tessék keresni – a megjelenés dátuma is módosult, július 30.-ra. Koji Igarashi producer a Dengeki GameCube magazinnak azt is elárulta: hamarosan Japánban is Castlevania névre fog hallgatni a sorozat (jelenleg ugye "Akumajou Dracula" címen fut, ami annyit tesz: "Démon Kastély Drakula"). Az ok egyszerű: a sorozat szeretne elszakadni a halhatatlan erdélyi gróftól és új irányt venni. A Konami más meglepetéssel nem szolgált, jöjjön a Namco. A **Family Tennis Advance** (megjelenés: június 14.) újabb színt dob az egyébként is agyonzsúfolt teniszpalettára (nincs köze a cég Smash Court sorozatához), lágy játéktermi hangulattal és a névhez hűen

ÉLESZTŐMENTES JÁTÉKTRANSZPORT

Mi?	Honnan?	Hová?	Mikor?
Baldur's Gate: Dark Alliance	PS2	Xbox, GC	2002
Capcom VS SNK 2	DC, PS2	GC	tavasz
Ferrari F355 Challenge	DC	PS2	2002
Master Rallye	PC	PS2	2002
Monsters, Inc.	PS2, GBA	GC	ősz
Rubu Tribe	PS2	GC	2002
Splashdown	PS2	Xbox	nyár
Star Wars - Jedi Starfighter	PS2	Xbox	május
State of Emergency	PS2	Xbox	ősz
TimeSplitters 2	PS2	GC	3. Negyedév



"családias" légkörrel. Hasonlóan könnyed a rajzfilmsorozatból készült **Droopy's Tennis Open** az LSP brigádjától – mindkét játék támogatja 4 játékos szimultán küzdelmét. Utóbbi nyáron érkezik. A testmozgásnál maradva – a nemrég GP32-re is fejlesztésbe fogó japáni Spike a **Formation Soccer 2002 – World Cup** c. focival próbálja letaszítani az ISS-t a trónról – az április 26.-án megszülető labdarúgás egy érdekes "kvíz" játékmódot is tartalmaz majd, amiben mindenki letesztelheti tudását (a téma – mi lenne más – a FOCI). Ezt is játszhatjuk csoportosan, akárcsak a brit Rebellion és a Destination Software (GBA-n a Snood és a Midnight Club Racing ragasztható a kartonjukba) **Tiger Woods PGA Tour Golf** c. opuszát. 12 PGA játékos 18 lyukra a TPC Sawgrass Stadium pályán – április 12.-től. Megtévesztő lehet az **Advance GT2** (MTO) és a **GT Advance 2** (THQ) közti hasonlóság – előbbi 10 japáni gyártó 97 verdáját, utóbbi 15 rally járgányt vonultat fel – hisz a japáni Advance Rally c. játék átiratáról van szó. Előbbi 32, utóbbi 42 pályát kínál. Előbbi április 26.-án jelenik meg, utóbbi valamikor a nyáron. A gyakorlatban egyik sem különb Mrs. Deak vásznánál. Az Activision a **Stuart Little 2** GBA feldolgozásával készül az aratásra – a Creation stúdióiban köszörülgetett platformjáték TERMÉSZETESEN a mozibemutatóval párhuzamosan kíván megjelenni (július 19.) – érdekessége a két játékos által bevizsgálható versenymód. A BAM! Entertainment **Wolfenstein 3-D** átiratáról eredetileg be akartunk számolni, de egyetlen héttel a hivatalos bejelentés után már meg is jelent – szóval erről inkább majd egy teszt tesz igazságot. A stratégiai / RPG játékokat áprilisban a **Black Matrix Zero** hivatott képviselni, a NEC Interchannel gondozásában. A történet cirka száz évvel az első Fekete Mátrix előtt játszódik (ez ugye eredetileg egy sikeres Dreamcast / PS2 RPG sorozat Japánban; főszerepben a Fehér Angyalok, a Sötét Angyalok és a halandó [de akkor is nagybetűs] Emberek), hőse Cardi, akinek legjobb cimboráját, Mardia-t elrabolták és megkínozták az angyalok. A halálos sebet kapott barátot a rivális angyalcsoport mentette meg, akik – hogy túlélje – szárnyakat ültettek a hátába, angyallá változtatva őt. Cardi a kaland kezdetén választhat, merre a lojalitása – a történet ugyanis teljesen másképp alakul, ha a Fehér, vagy ha a Sötét szurkolótáborba hagyjuk magunk toborozni. Májusban Japánban, (remélhetőleg) később a lenyugvó nap országaiban is. Jöjjön az a vihar: a THQ és a SEGA bejelentette, hogy GBA átiratot gyártanak számos híres SEGA konzoljátékból. Köszöntse taps a résztvevőket: **Virtua Tennis** (2002 végén), **Crazy Taxi** (korai 2003-as megjelenés), **Super Monkey Ball** (2003) és **Phantasy Star Collection** (2003 tavasz – az első három klasszikus Phantasy Star epizód EGYETLEN cartridge-en, hasonlóan a korábban kiadott Saturn kompilációhoz; a sorozat első része még Master System-en jelent meg). A SEGA még az idén további hat játékot kíván bejelenteni GBA-ra. Hasonló mennyiségű port kavart fel az olasz Raylight Studios bemutatója – az urak olyan 3D motort raktak össze, ami képes átlagosan 3000 poligont a folyadékkristályos kijelző 60%-ra pakolni másodpercenként. A Blue Roses nevű middleware támogatja a textúrázást, a fényforrások és a köd használatát is. A közkézre bocsátott két technikai demó egyike egy túlélő horrort (poligon zombikkal és megtorlókkal), a másik egy futurisztikus versenyjátékot mutatott be. A Raylight rögtön bejelentett három játékot Blue Roses motorral – mivel azt tudjuk, hogy a Metro3D / Cinemaware számára a croydoni Crawfish-sel közösen készített Wings köztük van, biztosnak látszik, hogy a két technikai demó az alapja a fennmaradó párosnak. Ja, hogy a **Wings** az vajon mi? Az egy klasszikus Amiga játék átültetése. Egy Nagy Háborús pilóta szerepében kell lenyomnunk a levegő ászait, "bombáznunk a németeket, megfutamítanunk a magyarokat" (pontos idézet egy internetes előzetesből) – több, mint 200 küldetésen át (egyenletesen elosztva 1914 és 1918 között), izometrikus (lásd Blue Max, lásd Zaxxon, lásd Desert Strike, lásd történelemkönyvek) és 3D perspektívából. A 3D a Blue Roses-nek köszönhetően felülmúlja az Amigás eredetit. Mi majd valamikor tavasszal futamíthatjuk meg magunkat. Zárásként egy csemege: az Elite Systems újra megszerezte a Tecmo-tól a 100%-osan klasszikus játéktermi Bomb Jack (1984) sorozat konvertálási jogait (annak idején portolták szinte minden 8 és 16 bites számítógépre, de úgy látszik vagy nem 1001 évre, vagy csak számítógépre szólt a dolog. A **Bomb Jack World** augusztusban fut be, egy kazettán a Bomb Jack, Mighty Bomb Jack és Bomb Jack Twin epizódokkal.

Errata: rossz szokásunkhoz híven ismét sikerült felcserélni egy képet az előző számban. A Punch King (GBA) illusztrációként tetszelgő kép valójában a Mike Tyson's Heavyweight Boxing (GBA) c. termékből származik – ami végül nem került a hírekbe, mert idő előtt megjelent. Az esetleges félreértésekért utólag is elnézést kérünk.

MAZSOLÁZÓ

A Sony, az IBM és a Toshiba közösen fejlesztett, Cell névre hallgató "processzorával" szemfülesebb olvasóink már megismerkedhettek a decemberi hírblokkban – a project azóta felvette a "Grid" nevet – a PlayStation 3 központi processzorára azonban egyelőre nem fogunk így utalni. A Grid (Cell) ugyanis a várakozásokkal ellentétben nem feltétlenül lesz processzor, sokkal inkább technológia. Megosztott környezetet tessék elképzelni, ahol a feladatok feldolgozását sok, hálózatba kötött processzor végzi. Ken Kutaragi, az SCE elnöke egy koreai lapnak adott nyilatkozatában így morfondírozott: "Ha a 10Mb/s átviteli sebességre képes broadband kapcsolat és a játékkonzolok összenőnek, az ipar, ahogy jelenleg ismerjük, megszűnik létezni." – játékkonzol helyett tehát könnyen lehet, hogy legközelebb PS3 logóval ellátott set-top boxot kapunk, amivel mozit, játékot, zenét tölthetünk magunknak. Mi a bejelentéssel szimultán remekül szórakoztunk: magyar "bennfentesek" már azt is tudni vélik, hogy a PS3 processzora 1000x gyorsabb lesz, mint a PS2-é – ezt valószínűleg abból a sajtóanyagból fordították (ki) maguknak, amiben Shinichi Okamoto mesél a Game Developers Conference 2002 (San Jose) kapcsán a fejlesztők kielégíthetetlenségéről ("a PS2 erejének ezerszereséért könyörögnek"). A balgaság védelmére: az IBM nemrég azt jelentette a New Scientist magazin hasábjain, hogy 110 GHz órajelű processzort sikerült előállítaniuk. A jövő itt van a küszöbön; ellenben, hogy Kutaragi-san szavaival éljünk: "Még semmi sincs eldöntve PlayStation 3 ügyben."

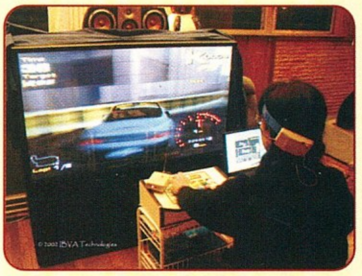
A szervezők eltávolíttatták a Sony gépeit a hannoveri CeBIT Expóról, a szintén kiállító Microsoft kérésére. Az exhibíció hivatalos szabályzata szerint játékoknak és játékgépeknek nincs helye a vásáron – a Sony Linuxbőrben csempészte be a farkasait, ám a békés prezentáció csakhamar vad Tony Hawk's Pro Skater 3 összecsapásokká fajult. Hasonló szabálysértő manővert hajtottak végre tavaly és tavalyelőtt – most azonban a rivális szeme láttára. A Microsoft szája elgörbült (ők otthon hagyták az ikszet), a Sony pedig lebukott.

Az SCEA hosszas halogatás után közzétette online stratégiáját. Első lépésben a PS2 Network Adapter érkezik, augusztusban, $39.99-es áron. Az adapter lehetővé teszi hogy 10/100 Ethernet csatlakozással broadband kapcsolatot, vagy 56k (V.90) modemmel hagyományos (analóg) kapcsolatot létesítsünk a szolgáltatóval (DSL, CATV szintén játékban). Közvetlenül a gépbe csatlakozik majd, ellentétben a korábban, a merevlemezen keresztül illeszthető modellel. A nagy szolgáltatók beállításai a megegyezés értelmében mind-mind ott figyelnek majd a perifériához mellékelt CD-n: az Earthlink, az AT&T WorldNet, az SBC-Prodigy és a Sympatico mellett azonban bármilyen szolgáltató adatai használhatóak lesznek. A megjelenéssel egyidejűleg kb. 12 online játék is felbukkan majd (ha minden jól megy), köztük a SOCOM: Navy Seals, a Twisted Metal Online, a Tribes: Aerial Assault ill. a Frequency Online változata (a Tony Hawk 3 már most készen áll az online mókára, a TimeSplitters 2 pedig őszre sodródott). Az internetes játékért semminemű plusz díjat nem kell fizetnie az amerikai polgárnak, hangsúlyozta Kaz Hirai. Az SCEA elnöke azt is kijelentette: a jövőben minden SCE PS2 játék tartalmaz majd valamilyen online módot. Japánból közben befutott a megerősítés, miszerint a Gran Turismo Online valójában a Gran Turismo 4 része lesz ill. hogy a Final Fantasy XI használatáért ott havi 1,280 yen-t kell a Square számlájára utalnunk (minden újonnan létrehozott karakter további 100 yen-be kerül majd - havonta).

Mögöttünk a japáni Xbox megszállás, a hónap azonban természetesen nem távozhatott botrány nélkül: a média felkapta és büszkén körbecipelte a hírt, miszerint az Xbox számtalan felhasználó lemezét karcolta össze. A Laox, a Yodobashi Camera, a Sakuraya és a Sato Musen üzletláncok (összesen kb. 150 boltról van szó) egy teljes hétig szüneteltették az Xbox forgalmazást, tartva attól, hogy hardware problémáról van szó; végül a Microsoft tiszta vizet öntött a pohárba. Midori Takahashi, a Microsoft Japan szóvivője a Sankei Shimbun hasábjain is megerősítette: a probléma csak a vásárlók kis csoportját (kevesebb, mint 1%) zaklatta és a lemezek helytelen gépbe helyezéséből adódott – ugyanakkor biztosított minden érintettet, hogy az adathordozókat díjtalanul kicserélik. Hangsúlyozta: nem hardware hibáról van szó és a lemezek szélein megfigyelhető apró karcolások csupán kozmetikai jellegű romboló hatással bírnak. Érdekesebb volt számunkra a Nikkei IT felmérése, aminek során 1378 japáni polgárt faggattak az Xbox-ról (95 százalékuk férfi, 82 százalékuk húsz és negyven év közötti). A válaszolók 68%-a tartja az Xbox 34,800 yen-es árát túlságosan magasnak; 57% nem is tervez vásárlást (22% bizonytalan). A megkérdezettek 76%-a "megszállott" játékos – két, vagy több konzolt tart otthon (csak 5% válaszolt úgy: nincs otthon gépe... Japánban vagyunk). Azok között, akik nem akarnak Dobozt, az indoklás a következőképpen oszlik meg: 56% – gyenge szoftver / kevés játék; 55% – más konzolt vásárlása van kilátásban; 47% – merénylet a jó ízlés ellen (gyk.: csúnya a konzol); 37% – azért, mert a gyártó a Microsoft; 9% - nem tartja jónak a hardvert. Tanulságos.

Európa és Ausztrália is letudta az Xbox inváziót; igaz, csendesebben és szerényebben, mint a másik két videojáték-földrész. Az ilyenkor szokásos parádézás persze már korábban beindult: március 13. éjszakai élete az Unió 16 fővárosában zöld neonfénytől kapott új dimenziót. A legnagyobb népünnepélynek London adott otthont (limuzin vitte haza az első vásárlót), ám Bill Gates nem tette tiszteletét a rendezvényen. Itt sok kereskedő (köztük természetesen a Virgin MegaStore) éjfélkor nyitott. A Németországi ostrom másnap reggel kezdődött, a Media Markt lánc nagyvonalúan agresszív 399 (!) eurós bevezető áron kínálta a portékát, jóval a Microsoft ajánlott 479 eurós ára alatt. A példát azonnal sok más nagykereskedő követte, hatalmas kavarodást és felzúdulást okozva – hisz a kisebb üzletek tulajdonosai kénytelenek voltak tartani az árat, ha egyetlen fillért is keresni akartak. "Elemeztük a helyzetet, de az árazás kérdésében az utolsó szó a kereskedőé" – mondta Hans Stettmeier, a Microsoft Deutschland elnöke, – "Nem avatkozhatunk és nem is avatkozunk a dologba". Svájcban bizarr Xbox bulin lehetett ünnepelni: az első hat olyan látogató, aki hajlandó volt magára tetováltatni egy Xbox logót, ingyen kapott konzolt. Az eladások számadatai még nem futottak be – az Egyesült Királyságban az első hét 48,000 dobozzal zárt, ennyi biztos. Játékok? A legnagyobb példányszámban a HALO, a Wreckless: The Yakuza Missions, a Dead or Alive 3, a Rallisport Challenge és a Jet Set Radio Future fogyott – az európai konzol ~ eladott játék arány 1:2.5, az első nap abszolút győztese a HALO – és a játékosok, akik megkaparintották. A tervek szerint június végére 60 játékot számlál majd az Xbox katalógusa. Mindent összevetve, a Microsoft és a kiadók elégedettek a megjelenéssel – annak ellenére, hogy amerikai elemzők szerint a júniusra tervezett 4.5 ~ 6 millió világszerte eladott konzol túlságosan optimista becslés.

Nem áprilisi tréfa: az IBVA agyhullám-követő technológiát jelentett be az Xbox-hoz. A gyakorlatban ez pontosan annyit tesz, amennyit sugall – gondolattal tudjuk majd irányítani a jövő játékait. Mielőtt bárki világot átszelő konspirációs elméleteket kreálna, elárul-



juk: az első hasonló fejlesztések már 1996 környékén gyümölcsöt hoztak – Japánban. Akkor és ott a technológia pontatlansága ill. költsége álltak az útba. Most majd jönnek az előítéletek.

Hasonlóan komoly innováció a Fonix ASR (Automatic Speech Recognition – automatikus beszédfelismerés), ami már az idén integrálódik majd a Microsoft hivatalos fejlesztőkészletébe. Az Xbox-hoz hamarosan megjelenő Xbox Communicator (headset) segítségével kapunk majd lehetőséget a verbális interakcióra: angol, francia, német, olasz, spanyol, japáni és koreai nyelven. Aki nem tudja elképzelni micsoda lehetőségeket rejt a technológia, mozogjon egy kicsit: valószínűleg nem kap elég oxigént az agya ;).

Hivatalos Xbox bőrbe bújhat a Windows Media Pla-



yer for Windows XP, ha letöltjük a módosítást: http://www.xbox.com/downloads/wmskin.

Az előző hó Xbox bemutatója (ami bemutatónak készült, nem technikai leírásnak) tartalmazott ugyan sok hírszerkesztői vágyálmot (meg kapitális helyesírási hibát), ezek közül az egyik máris teljesült: a Microsoft április 30.-tól kezdi forgalmazni a Controller S névre



hallgató kiegészítőt, aminek nevében az S a Small (kicsi) méretre kíván utalni. Ez a japáni gamepad nyugati megfelelője – $39.95-os árcédulával kerül kirakatokba. Teljesen megkapó, ahogy az X csatlakoztatva felismeri a perifériát – automatikusan a játékok "controller setup" képernyőjén is lecserélődik a grafika.

Új NES (Famicom) emulátor látott UV-sugarakat PlayStation-re, "It Might Be NES" hangzatos cím alatt. Mint minden otthon összekotyvasztott szoftver, ez is megkívánja a "módosított" (gyk.: chipelt) konzolt; dicséretes, hogy a klasszikusokat mindennemű sebesség- és minőségredukció nélkül élvezhetjük a segítségével. Azonnal előállítható CD image lelőhely: http://home.stny.rr.com /imbnes/index.htm.

A Capcom második Onimusha-ja már több, mint 1 millió tulajdonost talált magának Japánban – érdekes-





ség, hogy ott 2,097 yen plusz pénzért egy ún. "rajongói" DVD korongot is birtokba lehet venni, rajta "színfalak mögötti" mozgóképanyaggal és részletesen illusztrált útmutatóval a játékban esetleg elakadt harcosok számára. Halkan jegyeznénk meg, hogy a Konami vagy a Square PAL konverzióinak mintájára a Capcom-nak sem ártana kissé összekapnia magát és esetleg ingyen mellékelnie a lemezt az európai kiadás mellé. A gyalázatos PAL Devil May Cry átirat után (hová lett a 60Hz?!) talán ez kiengesztelné a dühös rajongókat. Talán.

Az SCEI már eljuttatta a fejlesztőknek az OmniVision új CameraPlay technológiájának implementálásához szükséges könyvtárakat – jelentette az OmniVision Technologies. A technológia az USB porton keresztül csatlakoztatott digitális kamera videojelét dolgozza fel, lehetővé téve ezzel olyan játékok fejlesztését, mint a játéktermekben megismert Police 911 vagy a Mocap Boxing (Motion Capture Boxing). Pillanatnyilag nincs tudomásunk olyan projectről, amely a CameraPlay-t integrálná. Sajnos.

Cinemánia. Az elmúlt hónapban csak (?) két olyan új moziról szereztünk tudomást, ami videojátékon alapul: a Mindfire Entertainment (a "House of the Dead" c. SEGA játéksorozatból készülő film mögötti gárda) örömmel jelentette, hogy filmet forgatnak a Dead or Alive sorozatból is (a forgatás már az idén elkezdődik, a végterméket pedig jövőre helyezhetjük lupe alá), a New Line Cinema / Dark Aura Entertainment pedig a Silent Hill kínálta borzalmakat próbálja majd vászonra varázsolni. Forgatókönyv és rendező nem ismertek, a hírek szerint a producerek Johnny Depp-et szeretnék a főszerepben látni.

Az elmúlt év 11. havában már bemutattunk egy, kifejezetten a Gran Turismo-hoz készült perifériát a Logitech GT Force személyében – most a japáni Iwata Denki kínálta portéka kerül terítékre. A GT-Simulator



névre hallgató apparátus 29,800 yen-es (megközelítőleg $250) árcédulát visel, hosszúsága 185 centiméter, súlya 85 kg. A kormány természetesen erő-visszacsatolásos, a pedálok pozíciója pedig szabadon állítható. Amerikai és európai forgalmazó(k)ról sajnos nincs tudomásunk.

Kissé könnyeben beszerezhető (legalábbis nem kell ráköltenünk az alsónadrágunkat a postaköltségre) a Konami két ropogósan friss publikációja: az Art of Metal Gear Solid 2 és a Making of Metal Gear Solid 2. Az első kiadvány a nagysikerű Yoji Shinkawa "artbook" folytatása számtalan gyönyörű illusztrációval, szerény 2,900 yen ellenében; a második nevéhez hűen a készítés folyamatát boncolgatja, 100 yen-nel olcsóbban. Az igazi connoisseur természetesen a kizárólag Japánban hozzáférhető (lásd www.konamistyle.com), 5,800 yen-es fekete "álbőr" díszdobozt kívánja majd tulajdonában tudni. Ez a Yoji Shinkawa / Takato Yamamoto koprodukciós Art of



Metal Gear Solid 2 és a hajmeresztő című Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty – Metal Works: The Perfect kiadványokat foglalja magába, ajándék DVD-ROM fűszerezéssel – a lemezen állítólag "soha nem látott" meglepetésekkel és titkokkal. Nagyon érdekes az a hír, miszerint az Art of Metal Gear Solid 2 EURÓPÁBAN is megjelenik – sőt, állítólag már meg is jelent - március 29.-én.

A legendás DMA Design nincs többé – a skót fejlesztőcsapatot publikálta annak idején a Psygnosis (Lemmings, Hired Guns, nosztalgia-nitró bekapcs), felvásárolta a Gremlin; végül, 1999 szeptemberében a Take-Two, a Rockstar Games anyacége kaparintotta meg. Feloszlásról természetesen szó sincs, hisz – mint ahogy arról már beszámoltunk – a GTA sorozat épp és egészséges; a hír csupán névváltoztatásról számol be: a DMA Design csapata ezentúl a Rockstar Studios elnevezést viseli majd.

Nevet váltott a Majesco is – ezentúl Argon Interactive név alatt publikálnak (hasonló dolgokat nálunk az adókedvezmény miatt szoktak praktizálni a kedves külföldi befektetők ;). A Black & Bruised és a BloodRayne tehát már Argon logó alatt érkeznek majd.

A Pelican Accessories által kínált CodeBreaker csalókártya az InterAct Accessories GameShark kódjait tartalmazza. Ez természetesen csúnya dolog, az InterAct máris Maryland állam bírósága elé várja az Electro Source / Pelican párost az ilyenkor megszokott barátságtalan eszmecserére. Kártérítést és a CodeBreaker azonnal kivonását várják a juriszdikció döntésétől.

Díjak, plecsnik, kitüntetések. Február 28., 5th Annual Interactive Achievement Awards gálaest, Hard Rock Hotel & Casino, Las Vegas, Nevada – az AIAS (Academy of Interactive Arts and Sciences) díjkiosztó ünnepsége. Bő lére engedett (per longum et latum, ismét :) beszámolónkat (és a hozzá járó kommentárt) kiemelt helyen találjuk (valahol itt lesz az oldalon). Március 11., Digital Contents Grand Prix 2001, Japán – a Nintendo két trófeával távozott: az Animal Forest (N64) a "Közösség" kategória díját, a Luigi's Mansion (NGC) pedig a "Szórakoztatás: Játék" kategória első díját vágta zsebre. Március 21, 19:30, Game Developers Conference, San Jose, Kalifornia - Yuji Naka (elnök, CEO - SEGA Sonic Team) életműdíjat (Lifetime Achievement Award) vett át az IGDA-tól (International Game Developers Association). Naka-san vezetésével a Sonic Team olyan dolgokat hagyott az utókorra, mint a Sonic játékok, a Phantasy Star sorozat, a Samba de Amigo széria vagy a NiGHTS. Naka-san egyike a SEGA zsenijeinek. Naka-san szeretetünket és feltétlen tiszteletünket bírja.

5TH ANNUAL INTERACTIVE ACHIEVEMENT AWARDS (AIAS)

Az év játéka: **Halo** (Microsoft / Bungie)
Az év konzoljátéka: **Halo** (Microsoft / Bungie)
Kimagasló érdem a művészeti rendezés terén: **ICO** (SCEI)
Kimagasló érdem az animáció terén: **Oddworld: Munch's Oddysee** (Microsoft / Oddworld Inhabitants)
Kimagasló érdem (zene / hang): **Metal Gear Solid 2** (KCEJ)
Kimagasló érdem (formatervezés): **Grand Theft Auto III** (Take-Two / DMA Design)
Kimagasló érdem a vizuális megjelenítés terén: **Halo** (Microsoft / Bungie)
Kimagasló érdem a játékmenet terén: **Grand Theft Auto III** (Take-Two / DMA Design)
Kimagasló érdem (forgatókönyv / koncepció): **ICO** (SCEI)
Az év akció / kalandjátéka (konzol kategória): **Halo** (Bungie)
Az év gyermekeknek készült játéka (konzol kategória): **Mario Party 3** (Nintendo / Hudson Soft)
Az év verekedős játéka (konzol kategória): **Dead or Alive 3** (Tecmo / Team Ninja)
Az év hordozható gépre készült játéka: **Advance Wars** (Nintendo / Intelligent Systems)
Az év szerepjátéka (konzol kategória): Baldur's Gate: **Dark Alliance** (Interplay / Snow Blind)
Az év versenyjátéka (konzol kategória): **Gran Turismo 3 A-Spec** (SCEI / Polyphony)
Az év sportjátéka (konzol kategória): **Tony Hawk's Pro Skater 3** (Activision / Neversoft)
Innovációs díj (konzol kategóriában): **Pikmin** (Nintendo)

Kommentár: Az AIAS (Academy of Interactive Arts and Sciences; székhely: Los Angeles, CA) gyakorlatilag a videojáték ipar hivatalos, professzionális akadémiája: a rendezvény tehát a filmes Oscar megfelelője. Az egyedüli "zavaró" tényező (ami miatt egy távoli ország egyszerű hírszerkesztője arcátlanul megkérdőjelezi az AIAS Awards legitimitását, integritását, objektivitását és validitását) az, hogy a díjra csak olyan játékot jelölnek, aminek kiadója fizet az akadémiai tagságért. Az igazgatótanácsot az Activision, a BioWare, az Electronic Arts, az Ensemble Studios, az Infogrames, az Insomniac Games, az IDSA (Interactive Digital Software Association), a Knowledge Adventure, a Microsoft, a Nintendo of America, az Oddworld Inhabitants, a Sony Computer Entertainment America és a Ubi Soft Entertainment képviselői alkotják: ők jelölik a díjra (szerintük) érdemes játékokat is.

Június tizenegyedikén lesz kereken egy éve, hogy a Gameboy Advance megjelent az Újvilágban (azóta ott több, mint 5 millió gép kelt el) – ennek tiszteletére a Nintendo of America korlátozott példányszámú, Platinum Játékfiú kiadással kedveskedik az elkötelezett



rajongóknak. A gyűjtők június 3.-tól, $79.95-os áron csaphatnak le rá.

Terjeszkednek a franciák – Nagy-Britannia fejlesztőházainak felvásárlása után Japán felé pislog az Infogrames – nemrég megállapodást kötöttek a Konami-val és a Capcom-mal játékaik japáni forgalmazásáról. A Konami hamarosan a V-Rally / Nascar sorozatokat és az Atari Games logóval ellátott termékeket (PS2, Xbox), a Capcom – meglepetés – az "Alone in the Dark – The New Nightmare" PS / PS2 kiadását szervírozza majd odaát.

A Lik-Sang megkezdte a nagy sajtófigyelmet kapott Afterburner GBA háttérvilágítás (ami gyakorlatilag előtérvilágítás ;) forgalmazását. Az Iowa állambeli Adam Curtis képviselte Portable Monopoly (www.portablemonopoly.com) termékét korántsem egyszerű installálni: beszereléséhez szét kell szednünk a gépet (speciális csavarhúzó NINCS mellékelve), fúrnunk / faragnunk egy kicsit (fényforrásnak, kapcsolónak), végül forrasztanunk (az Afterburner a GBA-ból tápolja magát) és felraknunk az kijelzőre egy speciális fényáteresztő réteget (belülről, természetesen). A csomag ára $35, amit mi a szükséges szenvedéssel együtt már nem tartunk olyan jutányosnak: szerencsére a Lik-Sang már módosított GBA-t is kínál, hat különféle színben. Ugródeszka: http://www.lik-sang.com/catalog/product_list.php?category=47&.

Dreamcast DivX – A Marc Dukette tehetségét demonstráló Project Mayo visszatért: a hibajavított, DivX 5.0 támogatással felpakolt, enyhén gyorsított Beta 2 Release 2 már letölthető a www.dcdivx.com címen.

Szépen cseperedik a GamePark GP32-je is: újabb és újabb fejlesztők akadnak koreai horogra, újabb és újabb játékok kerülnek bejelentésre. Néhány hangzatos cím: Princess Maker 2, Guilty Gear X, The King of Fighters GP32, Breath of Fire III (!), Rockman X5, Hello Kitty Tetris, Street Fighter Zero 3. Egészséges a barkács háttér is (DevScene): a GeePee32 nevű emulátorral (users.skynet.be/firefly/gp32/index.htm) már olyan dolgokat is futtathatunk, mint a Wolfenstein 3-D átirata (www.personal.triticom.com/%7Eerm/GP32/GP32Wolf), Tom Forsyth Doom konverziója (www.tomforsyth.pwp.blueyonder.co.uk/GP32_root.html) vagy egy kétségtelenül lehengerlő ZX Spectrum emulátor (GPSpeccy, egyelőre csak .SNA kiterjesztésű image-eket olvas). A fejlesztés roppant izgalmas "hogyan'smiértje" pedig a www.devrs.com/gp32, playeradvance.consolemul.com/gp32eng.htm, vagy a www.gb32emu.com címeken szaglászható körbe. Készülődik egy GameBoy emulátor is...

Nagy sajnálatunkra törölték a Dragon Quest / Warrior IV amerikai megjelenését (PS). A teljes fordítás elkészült ugyan, ám a Heartbeat visszavonulásával (lásd Hírek 03/2002) nincs, aki implementálja azt. Az ok triviális: az amerikai Enix csupán a szöveget fordította – a beillesztés a japáni programozó gárda feladata lett volna – nyomozta ki az Official PlayStation Magazine (US Edition) szerkesztősége.

A következő szomorú hír előtt egy vidám: Európában is megjelenik majd a Final Fantasy IV és V PlayStation felújítása (az Államokban az egyik az FF Anthology, a másik az FF Chronicles borítója alatt lapult). A nemrég kiadott PAL VI. epizód után (FFX PS2 demó lemezzel – de nem ezért érdemes levadászni) a Square Europe ezt a két játékot már nem külön, hanem egy csomagban kívánja kiadni. Remek – már csak a Chrono sorozatot és a Xenogears-t kéne idegörgetni...

Megvan az Xbox első hősi halottja: a tavalyi E3 expón bejelentett Giants: Citizen Kabuto (PC, PS2) mégsem készül el a Microsoft újszülöttjére. A hivatalos indoklás: a PC eredetit fejlesztő Planet Moon Studios emberei mással vannak elfoglalva – egész egyszerűen nincs szabad ember, aki az átirattal foglalkozna; az Interplay tehát törölte a megjelenési listáról.

A Lycos Japan is megrendezi a maga kis buliját, "ICS21 Entertainment Expo" név alatt. Az időpont: április 20.-21; a jelleg: vásár; a helyszín a Tokyo Big Sight, a belépőjegy 1,200 yen. A téma? Videojátékok, házimozi, manga, "hobby entertainment". Minden, amit nem vehetsz meg Európában.

Egy másik japáni ISP (Internet Service Provider), az All-About pedig maratoni (5 órás!) játékzene-koncertet rendez Tokió Azabu negyedében. A május negyedikén délután kettőtől este hétig tartó hepaj fellépői között ott lesz Shinji Hosoe (Namco; Ridge Racer sorozat), Jon Kobayashi (SEGA; Rez) és a divinális Yuzo Koshiro (SEGA; Streets of Rage sorozat, Shenmue) is. Jegyeket március 23.-tól lehet előrendelni (2,500 yen per arc). Emléktárgyak, CD-k, miegymás a helyszínen abrakolhatóak. Hogy? Tessék? Nem, Japánban nincs Zöld Kártya...

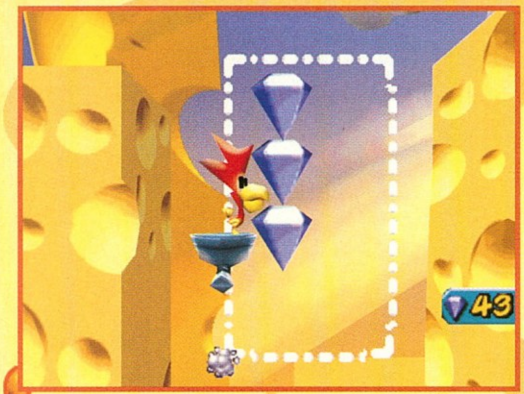
Klasszikus Mega Drive (Genesis), Saturn és Dreamcast játékok kicsinosított változatai érkeznek Xbox-ra, jelentette a SEGA és a Cool Network Entertainment. Konkrét neveket a tavasz folyamán hirdetnek ki; az első két ilyen játék már nyáron megérkezik.

Csődöt jelentett a Kalisto (Nightmare Creatures sorozat), közölte a bordeauxi kereskedelmi kamara. A bővebb információ után esdeklő drótpostánkra lapzártáig nem érkezett visszajelzés.

Álomszórás: a Playmore / SNK Neo-Geo bejelentette a King of Fighters 2000 átiratát Dreamcast-ra. Dicséretes.

1982. november 13.-án Scott Safran a pennsylvaniai Newtownban történelmet csinált. Egyetlen érmével 41,336,440 pontot szerzett az Atari Asteroids játéktermi gépén – azután eltűnt. Az Atari és a Twin Galaxies Intergalactic Scoreboard (a szervezet, ami világszerte számon tartja a videojáték- és flipperrekordokat) a nyolcvanas évek elején még tartották a kapcsolatot a fiatalemberrel, később a kontaktus megszakadt. A cég képviselői 15 éven át próbálták megtalálni Scottot (a keresésbe bekapcsolódott az ABC News online divíziója, a Scranton Tribune és megszámlálhatatlan internetes fórum ill. levlista – a Wireless Flash News Service pedig 1,500 amerikai rádióállomás számára adott ki sajtóközleményt). Csak idén januárban sikerült a nyomára bukkanni: 1989 márciusában leesett egy tetőről, miközben Sámson nevű macskáját próbálta megmenteni és halálra zúzta magát; Pennsauken (New Jersey) városának temetőjében talált örök nyugalomra. Scott Safran ma 35 éves lenne. Asteroids pontszáma a mai napig a leghosszabb ideig megdöntetlen (videojáték) világrekord.

reiker@eigo.co.jp



PIPIHÚST EBÉDRE!

Megint csak az Amigával fogok jönni, hiszen ez az Alfred Csirke dolog nagyon ismerős nekem abból a korszakból. Egy kis mászkálós játékra emlékszem, talán egy, vagy két lemezes lehetett és sose jött be igazán. Később napvilágot látott CD32-re, feltuningolt zenével és grafikával és de korábban debütált NES-en is. Meglepve láttam, hogy a Sony beharangozott, majd be is mutatott egy készülő Alfred Chicken nevű programot, ami ráadásul szintén mászkálós, platform.

ELVETEMÜLT CSIRKE

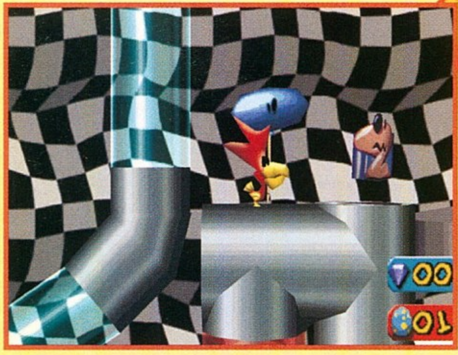
Vettem a fáradságot és a mellettem lévő Amiga1200-esbe bepattintottam az Alfred-es floppykat, már csak kíváncsiságból is. Nos, elmondhatom, a Playstation-ös verzió épp olyan idétlen hülyeség, mint a régi. A grafika stílusán szinte semmit se változtattak – még mindig egyedien mókás – hacsak azt nem, hogy sokkal nagyobb lett minden. A csirke akkora, hogy betölti majdnem a negyed képernyőt. De ez persze nem baj, hiszen ettől lesz egyedi az egész.

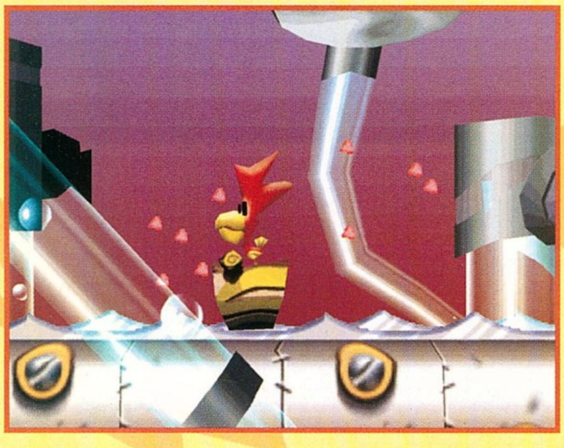
A sztori a következő: vannak ugye a csirkék. Ez az ő birodalmuk, vígan éldegélnek, tengetik a hétköznapjaikat. De a gonosz Mekka Chicken nem elégszik meg ennyivel és mindenképpen valami gonosz dologra készül. Amikor Alfred kedvese, Floella épp a boltba megy, hogy vegyen magának egy új rúzst, Mekka elrabolja és foglyul ejti eldugott kastélyában. Alfred, aki mellesleg úgy néz ki, mint egy rakéta, egy repülőgép és egy csirke keveréke, elindul barátnője megmentésére. Ne feledkezzünk meg arról, hogy útközben minél több gyémántot össze kell szednie, hiszen Floella nagy sokkot kaphatott és szüksége lesz a drágakövekre, hogy megnyugodjon. Nem is tudom, mit kéne ehhez hozzáfűznöm, csak annyit mondhatok, hajrá!



A program betöltése után beleolvashatunk az újságba, melyben az áll, hogy elraboltak egy csomó csirketojást, halljuk, amint az emberek szörnyülködnek, lapozunk és látjuk, hogy történt valami a csirke elnökkel is, az emberek már szinte sírnak. Végül a tekintetünk egy apró kis hírre téved a lap alján, melyben az áll, hogy a hős Alfred barátnőjét elrabolta valaki, a tömeg nevet... A menübe

ALFRED CHICKEN





érve találunk egy Load-ot, egy beállításokat és egy új játék kezdést. Ez utóbbi nem működik, tehát élvezzük a menürendszerben való mászkálást. Nem, csak vicceltem, persze, hogy működik, különben miről tudnék írni ebben a cikkben? Hmm, de hát tényleg, miről is írok, hiszen a játékról szinte alig esett szó és még most sem a programról írok, hanem ezt az idétlenséget. Na de félre a tréfával, az options-ben tekerjük lejjebb az effektek hangerejét és feljebb a zenéjét, így sokkal jobb lesz, mivel az eredeti beállításokkal a zene egy picit halk. Állíthatunk a képernyő helyzetén is, amit érdemes igénybe venni, mert a felszedett cuccok számlálója nagyon oldalt van és kilóghat. Ezek után kezdjünk el játszani. Nem kell félni, iszonyatosan gyorsan betölt mindent, sajnos nincs is min vacakolnia, mert a grafika amellett, hogy poénos, elég sivár. A textúrák sok helyen nagyon hiányoznak, főleg olyan helyeken, ahol két platform illeszkedik össze és nem látni rendesen, hogy mi van ott. Ahogy elnéztem szándékosan csinálták ilyen egyszerűre, ez lehet itt a stílus.



IRÁNYÍTÁS

Na ez az, amiről tényleg nem lehet mit írni. A játék ugyanis nem igényel analóg irányítót, mivel a sima joypadról is mindössze egyetlen gombot kell használnunk! Az X-et benyomva tudunk ugrani. Ennyi, semmi mást nem kell tudnunk. Futkosunk és ugrálunk, pofon egyszerű, akár egy óvodás is el tudna vele játszani. Tényleg, lehet, hogy ez a játék nekik készült? Nincs kizárva, minden esetre én is jól elvoltam vele. Szóval elvétve találunk kutyákat, meg egyéb ellenfeleket, akiket a felugrásból végrehajtott zuhanórepüléssel likvidálhatunk. Vagyis felugrunk, majd lefelé húzzuk az irányt. Ilyenkor Alfred nagyon brutális rakétazuhanásba kezd és letarol mindenkit. Ha a földön állva húzzuk le a joyt, akkor a csőrével a földet kaparja meg, ami arra jó, hogy felszedje a Checkpointokat, vagy széttörjön maga alatt, vagy közvetlenül maga mellett található tárgyakat. Így lehet átjutni a jégkockákból kirakott falon is. Ezen kívül van még egy tulajdonsága, mégpedig a levegőben, ugrás közben még egyszer benyomott X gomb. Ennek hatására megpróbál legyezgetni szárnyaival és egy picit tovább képes a levegőben maradni. Néha nagyon jól jön, főleg a tüskés részeknél. Amire még nem lehet elsőre rájönni, hogy a teleport kapuk nem aktivizálódnak maguktól. A kapu alá állva a felfelé irányt kell megnyomni, és ugyan ez érvényes a rejtett helyekre, ahol a háttérbe tudunk bemenni.

Ennél többet nem is tartalmaz a játék, úgyhogy jöjjön az összegzés. Viszont azt még el kell mondanom, hogy a CD-n található audio track-ek formájában tárolt zene, nagyon jó! Igazi, kellemes, jól hangszerelt csirke muzsika. Nekem annyira megtetszett, hogy csináltam is belőle közkedvelt mp3 adatvesztő formátumot. Szóval, az Alfred Chicken, a régebbi verzióért nem voltam oda, most megtetszett, mivel nagyon egyszerű, élvezetes és aranyos játék. Tényleg minden platform rajongónak ajánlható.

Endrédy "Neon" Tibi

ALFRED CHICKEN

SONY

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIAKÁRTYA
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ARANYOS ÉS SZORAKOZTATÓ
× PICIT LEHETNE ÖSSZETETTEBB

8 pont

TESZT

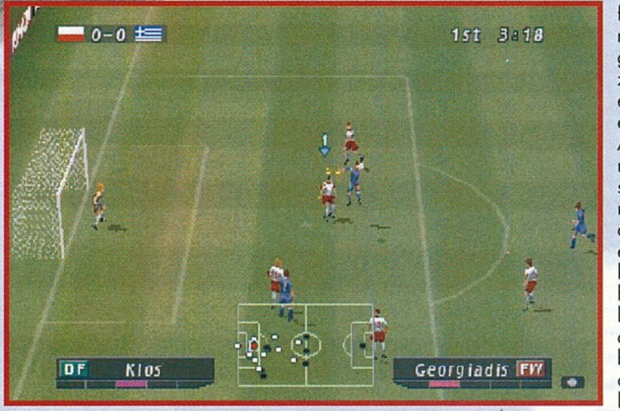
HA CSIPI LABDÁBA RÚG...

PRO EVOLUTION SOCCER

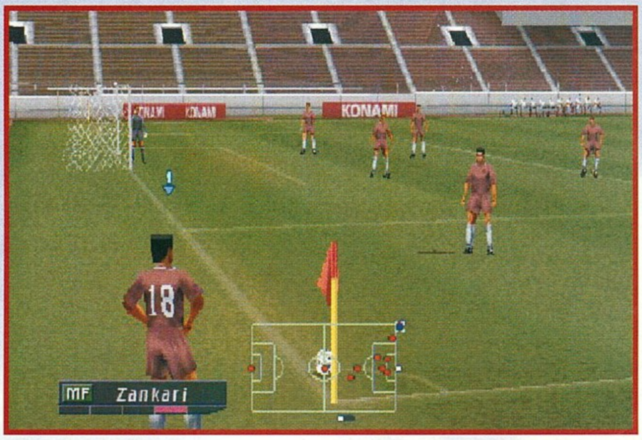
Most hogy valóban kezd tavaszodni, a napocska is egyre gyakrabban kukucskál be az ablakomon (miután nagy nehezen kikecmergünk délután háromkor az ágyból, és felhúzzuk a redőnyöket), sűrűbben csörög a telefonom is, hogy mi lenne, ha végre letolnám a képem a pályára, egy kis grundfocira. Persze – majd megyek, ha tudok, amúgy is rám férne már egy kis testmozgás – válaszolom alattomosan, magamban meg olyanokat gondolok, hogy: hát fárassza magát ki a halál, mikor itt az én jó öreg Playstationöm, és a most tesztelésre kapott Pro Evolution Soccer című program hozzá.

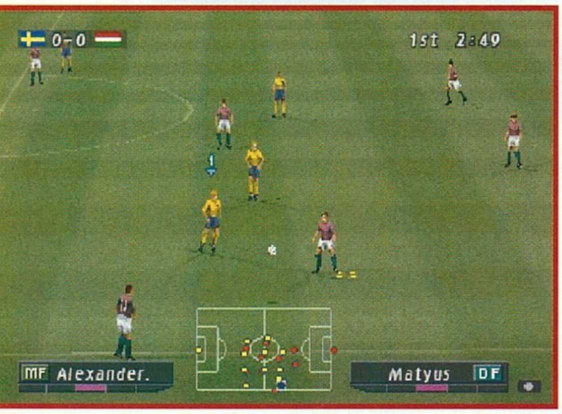
Kicsit ismerős volt nekem a játék neve, úgyhogy utánanéztem a dolgoknak, és úgy néz ki a helyzet, hogy a Pro Evolution nem más, mint az igen sokak által favorizált International Superstar Soccer sorozat legújabb része, és nem csak az egyes, hanem a kettes gépre is létezik belőle egy átirat, amit asszem már teszteltünk is. Azt hogy PS2-ön, most épp mely focijátékok az uralkodók szerintem hagyjuk, PS-en meg mindig is a Fifa és az ISS sorozat harcolt az elsőségért, amit végül is a FIFA nyert meg a "játszhatósága" miatt. Már ha játszhatóságnak hívjuk azt, hogy könnyű fokozaton 10-ből kilenc lövést biztos, hogy beengedett az ellenfél kapusa, vagy hogy akár a saját tizenhatosunkról is begyalogolhattunk az ellenfél kapujába ugyanazzal az emberünkkel.











Mindegy szerintem a gyors sikerélményt nem kellene összetéveszteni a jó játszhatósággal. Az ISS viszont soha nem erről szólt, és most sem erről szól, még könnyű fokozaton is relatíve meg kell dolgoznunk az eredményekért. Az intró inkább látványos, mint energikus, megpróbálták a sportág szépségét (?), eleganciáját összesűríteni a készítők az ehhez passzoló zenével. Szerintem nem sikerült rosszul. Mert azért a foci, nem midig a hatalmas összecsapásokról, a látványos gólokról szól, sok kis nüánsznyi dolog felett elsiklik a tekintetünk, amiben pedig rengeteg szenvedés munka, küszködés van. Persze most nem a magyar fociról beszélek, ami még évtizedek múlva sem fogja a jó szintet elérni, hiába papol a (most még) sportminiszter, meg az összes hozzáértő szakember az utánpótlás fontosságáról.

A játék egyébként a már jól megszokott ISS erényeket és hibákat hordozza magában, némi fejlődéssel megfűszerezve.

Kezdjük például azzal, hogy valami körmönfont módon a program most eltérően az elődöktől a magyar csapat zászlója megfelelő színű és még a nemzeti válogatott ballábasaink neve is szinte megfelelően lettek beültetve a programban (csak az ékezetek hiányoznak), a többi csapatról nem nyilatkozom, mert annyira azért nem vagyok otthon ebben a témában, de mintha nem minden stimmelne... Ezt a hibát akarja orvosolni a Player Edit nevezetű opció, ahol mindenkit, és mindent átkonfigurálhatunk, átnevezhetünk, és mindössze csak két blokkot foglal az új adatok mentése a kártyán, és így nem kell mindenféle javító patch-fájlok felmásolgatásán gondolkodnunk, ami amúgy sem szép dolog. Egyébként akár egy teljesen új csapatot is kreálhatunk, ha épp ahhoz van kedvünk.

Sokféle különböző bajnokságban, kupákban lehet indulni, ezek között vannak nemzetközi összecsapások és klubcsapatok megmérettetési is. Játszhatunk arany gólig, vagy épp tizenegyes rugó bajnokságot is, de van egy európai és egy világválogatott is a játékban. Természetesen van gyakorlás is, ahogy azt egy ilyen játékban már elvárhatja az ember. Ezenkívül még ezerféle beállítás is megtalálható a CD-n, a már megszokott kamera, időjárás, helyszínek, napszak, taktika, formáció, audio, és vizuális opciók meg még egy csomó minden paraméter megváltoztatható.

A grafika lehetne szebb is, mind a menük, amik igen puritánok, mind maga a játék, mert szerintem az emberek túl szögletesek, ennél már láttunk jóval szebbet is ebben a műfajban ezen a gépen. Ez főleg a visszajátszásoknál szembetűnő, ahol azt is jól megfigyelhetjük, hogy a közönség még az átlagosnál is pixelesebb, összecsapottabb, kifeszített sprite háló csupán. Egyedül a nemzeti színű zászlók azok, amik szépen lengedezve buzdítják a csapatot. Az ISS fanoknak az irányítás már ismerős lesz, én ugyan nem emlékszem már az előző ISS játékokra, de szerintem nem nagyon vagy egyáltalán nem változtattak rajta, most is ugyanúgy célkereszt mutatja a labda leérkezésének a helyét a földön, és most sem elég csak úgy megbikázni a labdát a tizenhatoson belülről, hogy gólt érjünk el, mint mondjuk a FIFA-ban. Itt bizony erősen rá kell érezni, hogy mi az a határ, ahol nyomva tartva a lövésgombot még nem a pénzverdénél vagy a felüljárónál landol a labda. Az is jó megoldás, hogy a blokkon kapott a futás helyet és hogy a másik blokkal válthatunk manuálisan is embert, mert én speciel gyűlölöm, amikor a gép választja ki az általa leginkább labdaközelinek ítélt játékosomat. Ami még megfoghatja az embert, azok a bevezetőben már említett apró dolgok, mint például, hogy lehet akár még az alapvonalon is cselezgetni, ha nem visszük át rajta a labdát, az emberünk elhelyezkedése miatt nem fog kívül landolni az.

Azért van néhány tipikus hiba is a játékban, az első rögtön, hogy a bíró túlságosan szigorú a szerencsétlen játékos irányába. A másik pedig egy nagyon-nagyon régi hiba, ami már a kezdetektől jelen van minden focis játékban, mégpedig a gólhelyzet érzékelése. Ezt elmondanám egy példával. A saját alapvonalamnál, a szögletzászlónál szívatom az ellenfelemet, esélye nincs a kis butának, hogy elvegye a labdát tőlem, de egy kétségbeesetett becsúszással véletlenül eltalálja a bogyót, és az őt érintve utoljára elhagyja a pályát az alapvonalon keresztül. Erre a gép rögtön kiírja, hogy Goal Kick, mikor a labda olyan messze volt a kapumtól, mint a válogatottunk a VB szerepléstől. Utána persze a statisztikába is belekerül a dolog, mint kapura rúgás! Szóval a jövőben jobban odafigyelhetnének a készítők, és pontosabban meghatározhatnák, hogy voltaképpen mi is számít valódi gólhelyzetnek! A kommentátorok egyébként elég középszintűre sikeredtek.

Mindent összevetve, az ISS sorozatnak ideje lenne több újdonságot és odafigyelést felmutatni a soron következő játékaiban, mert így nagyon könnyen elveszítheti előkelő pozícióját, amit anno még például az első N64-es megjelenésnél ért el, amikor még grafikájával és újdonságaival is lenyűgözte a játékosokat.

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu

PRO EVOLUTION SOCCER

KONAMI

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A MEGSZOKOTT ISS MINŐSÉG
× KICSIT KEZD MÁR ELAVULNI

7.5 pont

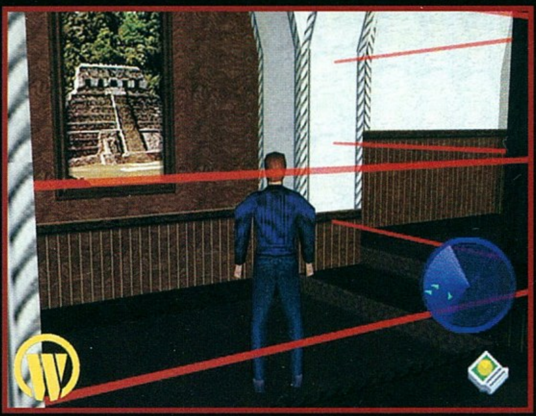
HOLLYWOOD-I KOMMANDÓSOK

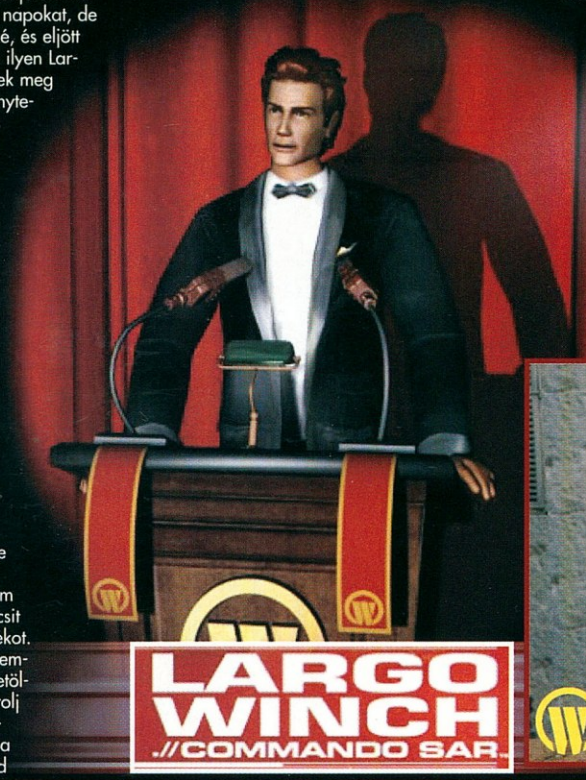


Szegény Playstationöm! Szerencsétlenem már megint nem érti, mit keres benne egy ilyen silány produktum. Lehet, hogy haragszom rá, és ilyen játékokkal büntetem – gondolhatja magában. Pedig nem ezt érdemli, hisz annyi évet keresztül töltöttünk el együtt hosszú-hosszú órákat kettesben jobbnál jobb játékok társaságában. Együtt sírtunk, amikor Sepiroth hátba szúrta Aeris-t, és együtt örültünk, mikor sikerült Crash barátunkkal elérni a bűvös 105%-os álomhatárt, az azóta négy részessé bővült – akkor még trilógia – harmadik epizódjában. Persze voltak problémásak napok is, amikor legszívesebben rajta vertem volna szét a joystick-ot, de ő ilyenkor is bölcsen csak hallgatott, amit szerintem jobban is tett, mert ha azokban a pillanatokban próbálta volna rám háríttani működési hibáit, hát bizony lehet, hogy most nem ilyen állapotban figyelne itt az ágyam végében a földön. Nos igen, az én Playstationöm, és szerintem mindenki Playstationje ért már meg szebb pillanatokat, szebb napokat, de mint minden, ez sem tart örökké, és eljött azaz idő, amikor, már csak az ilyen Largo Winch féle szemetek jelennek meg a gépre, és én mint tesztelő kénytelen vagyok betenni a játékot és mindkettőnk idegeit húzni egy kicsit.

WINCH

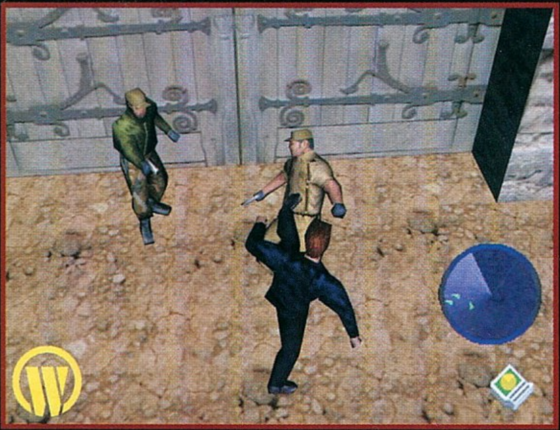
Az UbiSoft lógó nálam sosem jelentett jót, mert ez az a kiadó, ami képes bármilyen minőségű programot kiadni, ha csak egy kis nyereséget is lát a dologban. A "Based on a TV Series" felirat pedig arról tanúskodik, hogy ez a játék sem egy légből kapott ötlet alapján született, hanem egy TV sorozat alapján, asszem. Most vagy én nézek bizonyos TV csatornákat keveset, vagy csak egyszerűen kultúrbunkó vagyok, de abszolút fogalmam sincs a dologról. Persze ez egyáltalán nem gátol meg abban, hogy egy kicsit ócsároljam a belőle készült játékot. Főmenü: új játék, beállítások (semmi lényeges) és menteett állás betöltése (na nehogy már ere pazarolj egy blokkot is a kártyán, te butus...). Játék előtt választhatod a tréninget is, ahol gyakorolhatod az irányítást, amit mindjárt el is magyarázok. Az emberedet külső nézetből látod. A jobb analóg karral, vagy a digitális gombokkal mozogsz, az R2 folyamatos nyomva tartása mellett tudsz futni. A felvehető tárgyakhoz





elég, ha hozzáérsz, kivéve, ha az mondjuk, egy asztalfiókban van. Ilyenkor nyomva tartod az X-et, és a kép alján megjelenik egy csík. Amíg ez fel nem töltődik, tartsd nyomva az X-et, ez mutatja ugyanis a cselekvéshez szükséges időt. Így tudod többek közt a számítógépeket is kezelni. A tárgyakat használni is az X-szel lehet, ehhez szerencsére nem kell a tárgylistába belépnünk, a gyerek automatikusan felhasználja a megfelelő cuccokat a megfelelő helyen. Az L1+ irányokkal nézelődni tudsz, az L2 a 180 fokos hirtelen megfordulás. Az R1+ irányok a lopakodás, ez kifejezetten ott jön jól, ahol a padló és a cipőnk találkozása túlságosan nagy zajt csapna, önmagában pedig a leguggolás. Oldalazni is lehet a Négyzet + jobb/bal irányokkal. A Háromszögnek két funkciója is van, ezzel tudsz ugrani, és kapaszkodni is. A végére maradt a Kör (rúgás), és az X, ami harcoknál új értelmet nyer, ez az ütés gombja. A négyzettel egyébként védekezni is lehet, és ha sikerült észrevétlenül megközelíteni egy ellenfelet, ezzel tudjuk leütni is. Lehet kombózni is, ha gyorsan egymás után nyomkodod a Kört vagy az X-et. Van még egy gyökér mozgás, amikor a fickó az épp kinyitott ajtón, vagy egy sarok mögül kikukucskál, közben meg olyan beállást produkál, mint aki épp besz*rt... A Select-tel a tárgylistába léphetsz be, ahol az adott pályán bekapcsolhatod, illetve előveheted a Brain Wave Monitort, azaz az Agyhullám Képernyőt, ami a Metal Gear óta ismert radarnak felel meg. Ezen láthatod az ellenfeleid elhelyezkedését, hátrány, hogy amikor a kezedben van, csak rúgni tudsz. A bal alsó sarokban a W jel az életerődet hivatott jelképezni. Sok jelentősége nincs, mert ha elfogyna is, és meghalnál, a gép a legutóbbi helyszínre rak vissza.







COMMANDO

A játék főszereplője Largo, őt fogod irányítani. Ő valami "gazdagidióta", mert gyártulajdonos, meg hasonlók, de mégis egymaga kezd nyomozásba, amikor támadás éri az egyik érdekeltségét a SAR elnevezésű Dél-Amerikai üttörőcsapat személyében. Akit érdekel a téma, az ne nyomja el a pályák közti ratyi videókat. Vannak persze segítőtársai is, Joy, és Simon, akik a messzi távolból egyengetik utunkat és próbálnak minket a jó irányba terelgetni, a különböző instrukcióikkal. Ez néhanapján majd szükséges is lesz, mert a program igen szűkszavúan fogalmaz, már ami a megoldandó feladatokat illeti. Általában csak oda röffenti, hogy: "hatástalanítsd a bombát", vagy hogy "találj meg egy liftet". Nem mondhatnám, hogy nagyon sok pályán keresztül gyötörtem magam végig, de ezek közül (és a tréningen sem) találkoztam lőfegyverekkel, tehát valószínű, hogy végig ez a lopakodós-verekedős-lopakodós-keresgélős játékmenet dominál majd a programban. (He-He... Gondolom most a Martin berak majd két olyan screenshot-ot, amiből az egyiken a srác RPG-vel rohangál, a másikon meg tövig nyomja valakibe a láncfűrészt) Ez még önmagában nem is hangzana olyan rosszul, csak hát a megvalósítása hagy elég sok kívánni valót maga után.

S(*)AR

He-he... Tök jó, hogy a játék címe egyben minősíti is azt. Ilyennel sem találkoztam még. Szóval a pali mozgása katasztrofális, lassú darabos, nem fordul normális, meg még folytathatnám. Olyan a járása, mint egy Mikrobié. Vagy mint a Norton gyereké, az Amerikai História X-ből az egyik ominózus után... Grafikailag épphogy közepes, mert ahhoz képest, hogy mennyire nem részletes a látvány túlságosan is közel vágják le a horizontot, akár még egy folyosón is. A Largo gyerek is elég retek, valamelyik régi Flashback-es fickó jutott róla az eszembe, annyira gyér. Na annak is volt egy irányítása. Meg sajnos ennek is van egy. Az ellenfelek randák meg buták is. Bámulnak ki a kockafejükből és mindféle értelemtől mentesen, átnéznek rajtunk (egy, azaz 1 lépésről is), ha a kódolás úgy kívánja. Most nem értem, valaki nem hallott a Metal Gear Solid-ról? Vagy itt alkalmi vakok az őrök? Hajjaj nem lesz ebből így semmi jó, aztán az ubis fiúk sem fognak semmit keresni a cuccon, és a második részt már nem is akarják majd terjeszteni. A zenék még nagyjából elmennek (csak mennének már), nekem valamiért az X-Akták jutott róluk az eszembe. A hangulat meg olyan, amit a többi összetevő összehozott. Ez a játék majdnem öt pontot ér. De csak majdnem...

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu

LARGO WINCH COMMANDO

UBISOFT

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	SIRALMAS
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	ELMEGY

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ TALÁN A HANGOK?
× EBBŐL VAN BŐVEN

4 pont

RAYMAN, KUTYAFUTTÁBAN

A legjobbkor jött! Már tisztára el voltam keseredve az e havi játéktermést nézegetve, mikor betettem az újabb Rayman-t. Ezúttal Rayman nagyon siet, mivel a Rush névre hallgat és ez jól is áll neki, mivel a játék pörgős, szép és izgalmas! Bővebben mindjárt, ne sürgessetek.

RAYMAN MEGESZ

A legérdekesebb az egészben, hogy utána olvastam az Ubisoft hivatalos oldalán, miszerint a Rayman Rush Arena (M) néven létezik Playstation 2-re, GameCube-ra, PC-re, Xbox-ra, stb. Sima Playstation-t és Rush-t senki sem említ. Nos, ennek ellenére itt a program, gyönyörű lett és, nagyszerű! Nem mással állunk szemben, mint egy többjátékos versenyfutással. Mindezt gyönyörű grafikával, olyannal, hogy akár Playstation2-nek is nézhetnék a sima Psx verziót. A lényeg, hogy van Rayman, meg még jó pár idióta haverja, akiket az ellenségeinek is tekinthetünk, hiszen folyamatosan egymást pusztítják. Ők a főszereplői az egész poénáradatnak, miszerint beneveznek egy versenybe. Hachman egy robot kinézetű fickó, akinek a kezén fegyver van és mindig akkor sül el, amikor nem kéne. Globox egy kövér hájpacni, aki mindenhol megcsúszik és letarol mindenkit. Hasonló épületes tagokból áll eme díszes társaság, akiknek jó része a kezdésnél még rejtett karakter. A célunk nem más, mint megnyerni a versenyt – meglepő mi? Igen ám, de nem hétköznapi a verseny, ugyanis kegyetlen terepeket tűznek ki elénk, melyek teli vannak akadályokkal, vízesésekkel, legördülő kövekkel, rövidítésekkel, átvágásokkal és egy csomó mindennel. Minden távot a saját lábunkon futunk le, egyedül a turbó kilövők tudnak gyorsítani rajtunk. Viszont tudunk falra mászni, ugrani, vitorlázni, vannak elhelyezve rugók, várnak ránk lávafolyamok, mocsarak, vízesések, elágazások, stb. És a legfontosabb, a fegyverünk. Rayman esetében ez az ökle, de a többieknek is megvan a sajátjuk. Ha telitrafáljuk a másikat, akkor az elszédül pár másodpercre, így egy kis előnyhöz juthatunk. Azt hiszem mindenkinek van fagyasztó varázslata is, ami messzire elhat, de sokáig kell várni rá, mire feltöltődik.

A betöltés után egy roppant aranyos animáció fogad, ami kapásból magával ragad Rayman poénos világába és megadja az alaphangot a pörgő játékmenetnek. Végre nem raboltak el senkit, nincs végveszélyben az egész királyság és Rayman élete, csupán nyomulnak egy jót a pályákon. Az intróban szétlövik egymást, folyamatosan harcolnak, majd a legvégén együtt mennek haza a tengerparton, gyönyörű naplementénél. Szóval nagyon komoly!

A menühöz érve sem hagy alább a poénáradat, Hachman lőni akar, de nem sül el a fegyvere, persze belekukucskál, hogy miért nem működik... Rayman csak röhög, és a hasát fogja, míg Globox csámcsog valami gusztustalan kaján. Elsőként kiválasztjuk, hogy játékot akarunk kezdeni, vagy a beállításokkal vacakolni, majd rögtön a karakterválasztó következik, akiknek több mint a fele kérdőjel mögé van elrejtve. Ezután a pálya kiválasztása és a játékmód jön. Sajnos, csak öt pályát tartalmaz a játék, ami nem éppen sok, remélhetőleg van több rejtett azokból is. Mehetünk gyakorlásra, mikor egyedül haladunk végig, megismerve a pályát, vagy Bajnokságon, a többiek ellen és végül többjátékos módban, egy haverunk ellen birkózva.

A legjobb az egész játékban a zenéje. Ritmusos, dallamos, fülbemászó, és mindenekelőtt pörgős. Megadja a kedvet a versenyhez. Minden pályán és karakter esetében más muzsika szól, tökéletes összhatásban a hang effektekkel. Azt hiszem ez már csak hab a tortán a gyönyörű grafikai kidolgozás és sebesség mellett. Igen, tényleg tetszik a program, pedig ez ritka eset nálam, főleg ha ilyen tingli-tangli idétlenségről van szó. De annyira aranyos és poénos a program és mindenek előtt jól összerakott, hogy nem lehet letenni. Élveztem a vele való játékot, pedig nem is tudom mi kötött le benne igazán. Nem mondhatom, hogy annyira változatos, hogy mindig új meglepetésekkel szolgáljon, de mégis lekötött. Persze ha végigvittem volna a bajnokságot, az összes pályán és nem kapnék még bonusz szinteket, lehet, hogy ráuntam volna.



A NAGYTESTVÉR FIGYEL TÉGED

Különben megnéztem a Rayman Arena (M) képeket az Interneten, ha nem tévedek, akkor tényleg köze van egymáshoz a két játéknak, bár ez nem derül ki pontosan. A zenék, karakterek, pályák viszont nagyon egyformák, azzal a különbséggel, hogy az Arena a komolyabb gépeknek hála képes az osztott képernyőre és a 4 játékos egyidejű kezelésére. Különben elég kegyetlen a grafika, fantasztikusan jól néz ki.

Nehéz bármi mást elmondani a Rayman Rushról, hiszen annyira egyszerű és nagyszerű a program. Végre egy olyan program Playstation-re, ami nem a legalja kategóriából való és nyugodtan ajánlható, mint korosztálynak. Több ilyen kedves és jó kidolgozású játék kellene. Ifjabb, vállalkozó kedvű programozók számára mondjuk, hogy "Aranyozzuk be a Playstation végnapjait" jeligére a próbálkozásokat kéretik a címünkre küldeni. De addig is, futásra fel Raymannel!

Endrédy "Neon" Tibi







RAYMAN RUSH

UBISOFT

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGYON JÓ ZENE ÉS TELE VAN POÉNOKKAL
× MÉG TÖBB PÁLYA KÉNE

9 pont

RETRO ROVAT

Ha jól emlékszem valamikor '93-ban, esetleg '94-ben találkoztam először egy rendkívül érdekes játékkal. Talán a TV-ben láthattam egy 576 műsorban először, amint egy kék színű sündisznó száguldozik a pályákon? Már akkor felkeltette az érdeklődésem a dolog, bár az akkori helyzetemben biztos voltam, hogy soha nem találkozhatom ezzel a játékkal. A címét azért megjegyeztem, hisz egyszerű és könnyű volt ahhoz. hogy megmaradjon az ember fejében: SONIC. Aztán telt-múlt az





idő és megismerkedtem életem egyik legjobb gépével, a Sega MegaDrive-val. Ahogy lehetőségem nyílt rá, rögtön a Sonic megszerzése mellett tettem le a voksom, így hamarosan ott virított mellettem a Sonic 2 és Sonic 3 kazettája, az arcomon pedig egy széles mosoly... Aztán a mosoly nemcsak megmaradt, hanem fokozódott, sőt egyre boldogabbá váltam, mert beleszerettem ebbe a sorozatba, jobban, mint előtte bármibe! Szeltem a pályákat, gyűjtöttem a gyűrűket, és ádáz harcot vívtam Dr. Robotnikkal. Hogy miért volt ez jó, mikor első pillanatban alig különbözött a progi egy átlagos platformjátéktól? Talán a sebesség, talán a grafika, talán a történet, talán a játékmenet...talán ez így



mind együttvéve? Nem tudom. Leírni így az újság hasábjain egyszerűen nem is lehet azt az érzést, amit a sorozat nyújtott. Nyílván, aki akkoriban "sonicos" volt, teljességgel átérzi, miről beszélek, és micsoda élmény volt ez a JÁTÉK! Igen direkt így, csupa nagybetűvel, a tiszteletem jeléül.

A Sonic sorozat MegaDrive-on 4, történetileg egybefüggő részt alkot. Érdekes, hogy mind a négy rész egyformán élvezetes volt és tudott annyi újítást felmutatni, hogy soha nem laposodott el. Mondjatok nekem manapság egy olyan sorozatot, ami ennyi rész után nem lesz unalmas! Persze több más kiegészítő rész is napvilágot látott, mint például a Sonic Spinball vagy a Sonic 3D, de ezek mégsem arattak akkora sikert, mint amilyet a fő sorozat ért el. A MegaDrive sikereit sokan a Sonic sorozatnak tulajdonítják, és valóban, ha ez a játék nincs, valószínű a MD soha a közelébe sem kerül a SNES-nek. Nem csak MD-ra, hanem más Sega masinákra is jelentek meg Sonic stuffok, mint például Master Systemre, Game Gearre, vagy a MegaDrivehoz illeszkedő MegaCD-re. Ez utóbbi részre nagyon vágytam régen, kár hogy soha nem próbálhattam ki. Aztán volt Dreamcastos rész is, de ez már nem aratott akkora sikert. Most GameCube-ra jön a DC-s Sonic Adventure 2, de a legérdekesebb a Game Boy Advance-es Sonic Advance lesz, ugyanis ez hasonlít a legjobban a 16 bites MD-os változatra (izgatottan várom a megjelenését). Most viszont jöjjön az említett négy rész felidézése. Előtte azonban megköszönném, hogy Martin megszerezte a kazikat **(Ne nekem köszönd, hanem Pusztai Antalnak, a legnagyobb magyar MD gyüjtőnek! GvM)**, Böjtös Gabinak pedig azt, hogy odaadta a MegaDrive-ját. Óriási élmény volt újra játszani a sorozattal! Aki szerette, szerintem gyűjtögessen egy kis pénzt, és vegyen egy MD-t. Megéri, bár gondolom, ha szeretted a Sonic-ot régen, nem kell ezt a tényt megmagyaráznom!

SONIC THE HEDGEHOG

1991-ben jelent meg ennek a fantasztikus sorozatnak az első része. A kis kék sündisznó Sonic szembeszáll a gonosz Dr. Robotnikkal, aki mechanikus gépekkel terrorizálja Sonic barátait, azaz a kisállatokat. Robotnik legyőzéséhez összesen 6+1 pályán kellett átszáguldozunk. Mindegyik pálya három részből állt a végén egy főellenséggel, ami rendszerint Dr. Robotnik által irányított mechanikus szörnyűség volt. A szintek fokozottan nehezedtek, a végén már brutális pályákat kellett teljesíteni. Amiben újat hozott a játék az egyértelműen a játékmenet volt. Mint minden platformjátékban itt is gyűjteni kellett valamit, méghozzá gyűrűket. A gyűrűgyűjtés nem csak a minél magasabb végső pontszám meghatározásánál, vagy száz után egy élet megszerzésénél volt fontos, hanem a védelem szempontjából is. Hisz a gyűrűk védtek meg minket a sérülésektől. Ha ellenfélnek mentünk az összes gyűrűt elveszítettük, és ha esetleg úgy mentünk neki egy gépnek (az ellenfelek kizárólag gépek voltak), hogy nem volt nálunk gyűrű, azonnal meghaltunk. Tehát legalább 1 gyűrűt mindig meg kellett tartani. Ez aztán meghatározta a játékmenetet, sőt teljesen új színt hozott. A másik forradalmi dolog a sebesség volt. Elképesztő gyorsasággal száguldozhattunk a pályákon.

Mai szemmel illetve a többi Sonic játékhoz képest kicsit kezdetleges volt az anyag. A sebessége ugyan nagy volt, de a többi részhez képest ez volt a leglassabb. Na, de Sonic-ról csak jót vagy semmit! Mindenképpen elismerésre méltó, hogy lerakta az első rész az alapokat, melyek a többi részben tökéletesre fejlesztettek. Ugyancsak fontos dolog, hogy a Sonic volt az első játék, mely igazán megmutatta mire képes a MD grafikailag. Csodálatosan szép pályákat hoztak ki azzal a 64 színnel, amit a gép tudott. Hozzájárultak a hangulathoz a pergő ritmusú kimagasló zenék is. Most jut eszembe egy fontos dolog, nevezetesen nem csak gyűrűket kellett ám gyűjteni! A kiüthető TV-kben bonusz dolgokat (védőbuborék, elpusztíthatatlanság, gyűrűk stb.) voltak. Aztán itt vannak a legjelentősebb dolgok, a Chaos Emeraldok, ezek a mágikus kristályok, melyeket Dr. Robotnik elrabolt. Na most, a pályák végén az óriási gyűrűkbe beleugorva bonusz pályákra kerültünk. Itt, ha eljutottunk a 360 fokos őrült forgás ellenére a pálya közepére és kiszabadítottuk a kristályt, akkor onnantól kezdve a magunkénak mondhattuk. Összesen hetet lehetett ezekből összeszedni. Sőt, ha nem gyűjtöttük össze mindet, akkor a végén a megnyerés után Dr. Robotnik gúnyosan kacagott rajtunk és a sejtelmes The End? felirattal búcsúzott a játék, miközben az Emeraldokat dobálgatta a doki. Magyarul érdemes volt úgy végigvinni a játékot, hogy megszereztük az összes Chaos Emeraldot. A pályák tehát elég nehezek voltak, bár ebben szerepet játszott, hogy én csak a Sonic 2 és 3 után ismertem meg az első részt és nagyon hiányzott a Super Spin Dash. Ennek ellenére nagyon jó szórakozás, sőt ennek a végén van a legkönnyebb főellenség.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Nagyjából egy évvel az eredeti megjelenése után látott napvilágot a Sonic 2, mely nekem a személyes kedvencem. Szerintem ez a rész sikerült a legjobban az összes közül. Rengeteg újdonságot tudott felmutatni az elődjéhez képest, sokkal pörösebbé és izgalmassá vált az egész játék. Kezdjük talán az újdonságokkal. A grafika sokat fejlődött, minden sokkal színesebb és



változatosabb lett. A zenék annyira élvezetesek voltak, hogy azt méltán bizonyítja, hogy a legtöbb igazi sonicos dallam még mindig a fejemben zakatol. Mégis a legérdekesebb és legizgalmasabb újítás, hogy itt jelent meg először a fantasztikus mozgás a Super Spin Dash. Tudjátok ez az, amikor lehajolunk és az ugrás gombot benyomva Sonic "bepörög" majd a gombot felengedve szuper sebességgel kilő. Ezzel az apró ám jelentős mozgással a játék sebessége legalább másfélszer akkora volt, mint az elődben, és sokkal könnyebbé dinamikusabbá vált az egész játékmenet. A másik jelentős újítás Tails megjelenése. A rókakölyök Sonic legjobb barátja volt, és itt tűnt fel először, mint Sonic segítője. Mindig azt csinálta, mint a főhős, sőt irányítani is lehetett. Ha valami baj érte mindig visszatért, mivel dupla farkát mint egy helikopter tudta használni. Ami nekem nagyon tetszett, hogy választani is tudtunk, hogy kivel akarunk menni! Tehát lehetett egyedül Sonic-kal, Tailsszel vagy együtt mind a kettőjükkel. Természetesen Tailsszel más volt a végén a megnyerés. Ebben az epizódban több helyszín volt és a pályák mérete is nagyobbá vált. Viszont itt a pályák általában nem három, hanem a kettő részből álltak. Kivételt képzett az utolsó négy szint. A Metropolis három, a többi 1-1 szintből épült fel. Természetesen most is a világuralomra törő Dr. Robotnikot kellett legyőzni, aki most még borzasztóbb gépi hadsereggel támadt rá a világra. Szinte valamennyi pálya második



MEGADRIVE

szintje végén az általa irányított robotokat és gépeket kellett legyőzni. A kis állatokat most is ki kellett szabadítani, mint mindegyik részben. Nagyszerű dolognak tartom, hogy a Chaos Emeraldoknak fontosabb szerep jutott, mint legutóbb. Ha egy ellenőrzési pontot úgy aktiváltunk, hogy több mint 50 gyűrű volt nálunk, akkor lehetőség volt egy bonusz pályára kerülni. Itt egy 3D-s alagutat képzel el melyben gyűrűket kellett gyűjteni. Ha megvolt a kellő mennyiség, megszereztük a Chaos Emeraldot. Mondjuk szerintem ezt csak úgy lehetett megcsinálni, ha Tails nem volt velünk, mert ő mindig elvesztette az általunk nehezen összeszedett gyűrűket. Ezt egy párszor majdnem a joyom bánta régen! Itt is összesen hét kristályt lehet megszerezni. Ha ez





megvolt és összeszedtetek legalább ötven gyűrűt, átváltozhattunk Super Sonic-ká! Ilyenkor hősünk szinte elpusztíthatatlanná vált és még gyorsabbá. Izgalmas újítás volt ez, és nagyban érzékeltette a Chaos Emeraldok erejét. Ezért is akarta őket Robotnik megszerezni, hogy birtokolja ezt a fantasztikus erőt. Ráadásul a megnyerést is befolyásolta a CM-ek gyűjtése. Így lényegében háromszor volt érdemes végigvinni a Sonic 2-őt. Sonic-kal, Tails-szel, és Super Sonic-kal. Igaz csak kis mértékben változott a megnyerés, de mégis megérte szenvedni és megcsinálni. Sajnos ha Tailsszel szedtük össze az Emeraldokat semmi nem történt. Megjegyzem szerintem a Sonic 2 volt a legnehezebb a sorozatban, főleg ami a végét illeti. Az utolsó Death Egg pályán nem volt gyűrűnk, és így hiba nélkül kellett legyőzni először a Robotnik által kreált robot Sonic-ot – elképesztő csatákat vívtam vele! A második ellenségünk egy óriási robot volt, melyet gyűrű nélkül legyűrni olyan nehéz volt, mint a FFVII-ben gyógyítás nélkül az Emerald Weapont. A nehézsége ellenére vagy pont ezért, de én a Sonic 2-őt tartom a legélvezetesebbnek a sorozatban

SONIC THE HEDGEHOG 3

A '94-ben harmadik rész rögtön ott kezdődött, ahol a második abbamaradt. Igy lényegében egy összefüggő egységes történetet láthatott az, aki a Sonic 2, 3 & Knuckles-t végigvitte. Szóval ott tartottunk, hogy Sonic-é az összes Chaos Emerald és Robotnik vereséget szenvedve a Death Egg-gel együtt lezuhan egy Angel Island nevű szigetre. Itt egyből megkezdi az aknamunkát és magamellé állítja a vörös színű Knucklest. ő a Sonic 3-ban főhősünk legnagyobb nemzise, mindig akadályozza Sonic-ot. A történet kezdetén elrabolja Sonic-tól a Chaos Emeraldokat, így azok visszaszerzése újabb kitartó munkát igényel. Knuckles egyébként az ún. Master Emeraldok őrzője, amit titokban meg akar szerezni magának Robotnik – tehát csak kihasználja őt a doki. A legfontosabb újítás a Sonic 3-ban, hogy a grafikát teljesen újragyúrták. Sokkal szebb, látványosabb pályákat készítettek és Sonic alakja is formásabb lett. A grafika elérte a maximumot, amit MegaDrive-on produkálni lehetett. Újfajta mozgások is megjelentek. Ugrás után ha lenyomtuk a gombot, akkor Sonic körül egy gyors villám szaladt végig, így könnyebben kilehet végezni az ellenfeleket, valamint Tails esetében végre tudtuk használni a helikopteres képességünket. Megjelentek új, TV-kben látható bonuszok is, ilyen volt a tűzbuborék, sima buborék, elektromos buborék (ez nagyon poén volt, mert vonzotta a gyűrűket) stb. Most 7 pályán keresztül vezetett az utunk, pályánként két alszintel, viszont most sokkal hosszabb ideig tartott egy szint



feltérképezése. A Chaos Emeraldok gyűjtése továbbra is fontos volt. Most a pályákon elhelyezett óriás gyűrűkbe (mint a Sonic 1-ben) beleugorva juthattunk el azokra a pályákra, ahol megszerezhetőek voltak a kristályok. Most kék buborékokat kellett összeszedni; ha megvolt mind, miénk lett az Emerald. A hetedik után aztán jöhetett az átváltozás Super Sonic-ká. Bonusz pályák is tarkították a palettát (ezekre az ellenőrzési pontokon juthattunk be), és tulajdonságokat (amikről fentebb említést tettem a TV-knél) lehetett szerezni, vagy csak a gyűrűk gyűjtését szolgálták. A grafika mellett jók voltak a zenék is, bár nekem nem tetszettek annyira, mint a Sonic 2-ben, de még mindig pörgős és dallamosak voltak, és remekül fokozták az élvezetet. Most először lehetőség nyílt menteni! Tehát ha egy pályát megcsináltunk, a játék egyből elmentette a kazettába. Érdekes módon a Sonic 3 azonban csak egy fél játéknak tekinthető, amit a negyedik rész bizonyított be, mindjárt ki is elemzem, hogy miért.

SONIC & KNUCKLES



A következő epizód '95-ben jelent meg kicsit felfrissített címmel, de teljes egészében a Sonic 3 folytatásaként. Nekem a Sonic 2 után ez a második kedvenc részem, az újításai és az ötletei miatt – gondolok itt magára a kazetta kialakítására is! Miért volt a Sonic 3 egy fél játék? Hát azért, mert a Sonic & Knuckles is egy fél volt és a kettő együtt alkotott egy egészet! A Sonic 3-ban a pályakód beírása után voltak olyan szintek, melyeket nem lehet kiválasztani. Ez a két pálya a S&K két legelső pályája volt. Na most az az érdekes, hogy a Sonic 3 megjelenésekor már tudták, hogy a következő részben mit fognak csinálni, így logikus volt, hogy a két részt valahogy fizikailag is összekapcsolják. Ennek az lett az eredménye, hogy a S&K kazettáján egy bemeneti nyílás kapott helyet, így a Sonic 3 és a S&K összeilleszthetővé vált! A két játékot nem is lehet egymástól elválasztani, mondhatnám úgy is, hogy együtt alkottak egy egészet. Ezért is volt a Sonic 3-ban mentés (az S&K-ban nincs, csak ha össze van illesztve a Sonic 3-mal), hogy majd ha megjelenik az S&K könnyebben végig lehessen játszani őket. Meg lehetett azt csinálni, hogy a Sonic 3 első pályáján elkezdve a játékot, pályáról-pályára haladva átjussunk a S&K-ba, és ott is eljussunk a történet végére. Ezért aztán az új rész grafikája nem fejlődött, de mivel már úgyis elérte a maximumot, ez nem is baj. Az S&K-ban hiányzott Tails, de ha összedugtuk a kártyát a Sonic 3-mal, át lehetett hozni ide is, sőt külön vele is lehetett lenni. Természetesen többször összeakadtunk Knucklesszel is, akivel a vége felé meg is kellett küzdeni. Mivel azonban Robotnik átveri, így a végén mellénk áll, ám akkor az újfejlesztésű robot Sonic-kal kellett hadakoznunk. Erről eszembe jutott, hogy a pályák ragyogóak voltak, igazi Sonic hangulatú mindegyik.

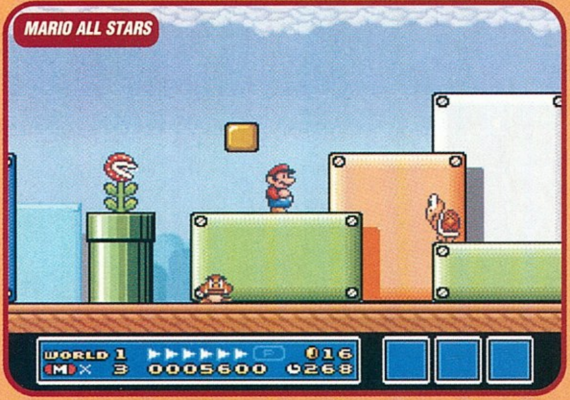
Az igazi újításra már a címben is utaltak. Ezúttal Knucklest is lehetett választani! Ez teljesen új színt hozott a játékba. Az ő speciális képessége az volt, hogy a levegőben lehetett vele kúszni és a függőleges falakon fel lehetett mászni. Hátránya, hogy egy centivel kisebbet ugrott, ám ez a kis változás jelentősen befolyásolta a játékmenetet. Az S&K-t végigjátszva Sonic-kal és Knucklesszel teljesen más élményben lehetett részünk, mert mind a kettőjükkel a pályák más részeibe lehetett ellátogatni. Ráadásul nem csak a S&K-ban lehetett Knucklest választani, hanem ha összedugtuk a két részt, akkor a Sonic 3-ban is! Ez volt aztán az igazán jó szórakozás, azaz bejárni egy teljesen új szereplővel a már ismert pályákat. Mindez még mindig nem elégítette ki a programozókat, ugyanis a S&K kazettáját összeillesztettük a Sonic 2-vel is! Így a Sonic 2-őt végigjátszhattuk Knucklesszel is. Erre aztán lehet mondani, hogy egyet fizet hármat kap! Mondjuk a Sonic 2-ben kicsit nehezebb volt Knucklesszel menni, pont azért, mert kisebbet ugrott, így a Metropolis pálya végén a főellenséget majdnem lehetetlen volt legyőzni. Természetesen a Chaos Emeraldokat is gyűjthettük Knucklesszel is, és ha megvolt mind átváltozhattunk az elpusztíthatatlan Super Knucklesszé. Óriási ötlet volt tehát a S&K kazettája, hisz újraélhettük vele a régi részeket új szereplővel! A végső megnyerés (és az utolsó pálya is) csak akkor jött elő, ha a végén megvolt az összes Chaos Emerald. Ekkor a végső pálya után volt még egy menet, melyben Super Sonic-kal repülve az űrben kellett leverni Robotnik találmányait. Lehetett Master Emeraldokat is gyűjteni (nagy fényes gyűrűk vittek oda), de azok olyan nehezek voltak, hogy nem is tudom már mi történt, ha az mindegyiket összeszedtük. Itt is megvoltak a Sonic 3-ból ismert bonuszpályák is. Az S&K egy remek beruházás volt annak idején (de még ma is), főleg ha megvolt a Sonic 2 és 3. Valóságos mennyország a Sonic rajongóknak.

Veres Miki



RETRO ROVAT

Kisebb meglepetésként hathat a törzsolvasóra, hogy mit is keresek én a Nintendo oldalon, megijedni mindenesetre nem kell, ez nem egy végleges dolog, vagyis nem fogom itt rontani a levegőt, mindössze annyiról van szó, hogy a Véres kollega kisajátította magának a Sonic programokat, ebből kifolyólag övé lett az MD rovat. Na, azért ennek is meglesz a böjtje (illetve Böjtöse), mert már ki is néztem magamnak pár SNES játékot, amiről exkluzív fogok írni...remélhetőleg a következők lesznek: Castlevania (mi más?), Probotector (avagy Contra), Black Thorn, és Demon's Crest... Hogy mikor szerepelnek majd ezek az anyagok, az még a jövő zenéje, mindenesetre szeretném bemutatni őket, mert a legjobbak között vannak. Mindegyikkel sokat játszottunk anno a haverokkal, és elég mély nyomokat hagytak bennem...gondolom a többiekben is, mert néha már majdnem bunyóvá fajult a helyzet, amikor rabszolgahajcsár módjára noszogattam őket úgy hajnali három, négy környékén, mert már csak egy pálya volt hátra, és szerettem volna túl lenni rajta. Mentem, meghaltam, átadtam az irányítót, mentek, majdnem meghaltak, de közben elaludtak, kiejtették kezükből az irányítót, felvettem, ordítottam, csapkodtam, a táskás szemek felém fordultak, a meggyötört arcok gyűlölködve néztek rám, az élőholtszerű testek megindultak irányomba, és nem sokon múlott, hogy nem élem túl az estét. Azután valahogy be lett fejezve a pálya, jött a vége főcím, és mi hatalmas egyetértésben, boldog mosollyal az arcunkon néztük, ahogy a Belmont gyerek kilép Drakula várából, és elindul a pusztában. El lett felejtve minden sérelem, a megtorlások elmaradtak, csak az öröm maradt, és annak az érzése, hogy ismét befejeztünk egy ragyogóan megmunkált programot, és kódok, segítségek nélkül vagyunk túl a megpróbáltatások tucatjain. Szóval megérte. De ez nem csak erre a játékra volt igaz, hanem a mostani négy szereplőnkre is, hiszen az R-type vagy a Mario Kart is rengeteg kihívást rejtett magában, amit vagy elfogadtunk, vagy nem...de azért általában mindig szembeszálltunk a 16 Bitnyi ellenséges hatalommal, mesterséges intelligenciával. Az, hogy győzedelmeskedtünk-e, vagy sem, másodlagos, mindenesetre a próbálkozás megvolt, és mi harcoltunk, amíg még erő volt bennünk... Azokban az időkben mi a Konzol Triumvirátusnak hívtuk magunkat, és alig volt játék, amit nem végeztünk ki. Ennek a kis csapatnak az emlékére szóljon a mostani pár teszt, és a bennünk élő gyermek emlékére, aki mára már valamennyire felnőtt, és megkomolyodott. Talán ezért találkozunk kevesebbet, talán csak a felgyorsult világ miatt, de azért örömmel töltött el, hogy pár napja ismét összegyűltünk, hatalmas DC, Xbox csatákat rendeztünk, és hajnalig tivornyáztunk... Szép volt, jó volt, rég volt ilyen...visszatértünk.





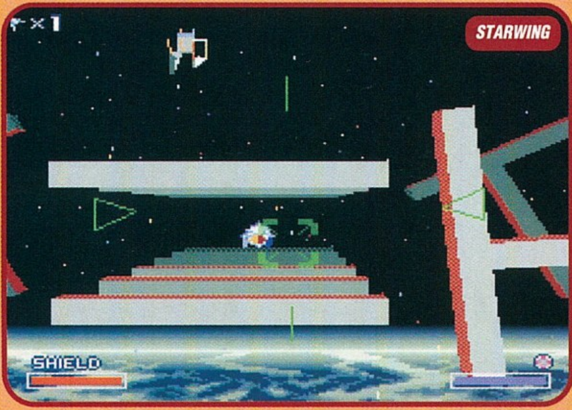


CSILLAGOK, LÉZEREK, VÍZVEZETÉKSZERELŐK, ÉS VERSENYEK

Ebben a hónapban az első sztárunk az **R-TYPE 3: THE THIRD LIGHTNING** lesz. Az IREM által készített sorozat már 1987 óta a játéktermek, és a konzolok sztárja, ami nem is meglepő, hiszen az első rész fektette le az alapokat az igazán jó lövöldözős, űrhajós játékokhoz. Tudjátok, ez a klasszikus, rombolós stílus, amikor teljesen két dimenzióban szállunk balról jobbra, és minden szembejövőt szétlyuggatunk a fegyverünkkel. A sorozat harmadik része a legjobb a trilógiából (ami aztán kiegészült még egy epizóddal PS-en), de érdemes megszerezni a korábbi fejezeteket is. Az R-TYPE mindenképpen újító volt a maga idejében, hiszen a történet (a megszokott: idegenek megtámadták a földet, mi majd megvédjük, és mindenkit elpusztítunk...), és a gyönyörű (rajzolt, nagyszerűen kidolgozott), kicsit képregényre, vagy rajzfilmre emlékeztető grafika mellett két fontos, és sajátos jellemzője is volt. Az egyik, az úgynevezett "biomechanikus" stílus, amit a következőképpen kell elképzelni... Az idegen létformák kinézetére egyformán jellemzőek a biológiai formák, a hús, és a bőr, mint mondjuk a mechanikai absztrakt kinövések, amik kicsit gépiesebbé teszik őket. Akik látták, szeretik, vagy rajongják az ALIEN filmeket, azok tudják, miről beszélek, mert a mozi sorozat elkészítésében is rengeteget segédkezett a művészeti stílus "feltalálója", H. R. GIGER, akit sokan őrültnek, és gonosznak tartanak, pedig szerintem pont benne van meg az a dolog, ami miatt valakit művésznek lehet nevezni...mondjuk ismerjük a mondást, kevés választja el az őrültet a zsenitől. GIGER szellemét megvitatni nem az én dolgom (és talán kevés is vagyok ahhoz, hogy egy ekkora ember felett ítélkezzek), de az tény, hogy a programon nagyot dobott a stílusában megrajzolt grafika. A másik érdekesség a megvalósítással kapcsolatban, a segédszerkezet, és a többfajta tűzerő bevezetése. Ugyanis kapunk egy kis segítséget is, ami egy kiegészítő fegyver személyében jön el hozzánk. Ez megvéd a kisebb lövedékektől, tüzel, amikor mi is hasonlóképpen teszünk, és űrhajónk elejére, hátára szerelhetjük, vagy csak úgy szabadon ereszthetjük, amikor kedvünk tartja. Ez, és az, hogy a pályák alatt folyamatosan "ápgrédelhetjük" a fegyverünket, mind javítják az amúgy is szuper hangulatot. A fegyverek között van hőkövető rakéta, lézernyaláb, energiagolyó, és még pár apróság. Ezeknek mind megvan a feladatuk, és mindegyiket jól lehet használni bizonyos helyzetekben. Az ellenfelek nagyon jók, bár intelligenciájuk nem sok van, könnyen képesek kiszúrni a lankadó figyelmű játékossal. A főellenségek legtöbbször nagyon durvák, igazi ALIEN kinézetűek. A játék elég nehéz, és ez egyre inkább jellemző, ahogy haladunk előre, de leginkább az utolsó pályák környékén fogunk rájönni, mennyire embertelenül nehéz a feladat, hogy megvédjük az emberiséget az idegenektől...de azért csak sikerülni fog!!!



Ha már az űrhajós témánál tartunk, említést tennék a NINTENDO sztárjára, aminél elég, ha annyit említek meg minőségjelzőnek, hogy exkluzív N fejlesztés (ha emlékezetem nem csal, azon belül RARE alkotás, ami még inkább emeli az értékét). Ez azt hiszem, mindent el is árul a **STARWING** (más néven STARFOX) nevű játékról. A program főhőse FOX, a róka (micsoda fantáziadús név), aki egyébként pilóta a fantáziabolygó harci kötelékeiben. A bolygót megtámadja egy idegen faj (ez eddig a szokásos körítés), és csak is a pilótánkon múlik (na jó, még pár társán is) az ottani civilizáció sorsa. Ez idáig semmi újat, és különlegeset nem mutat, de a megvalósítás már annál többet. Az már eleve ragyogó, hogy a grafika vektoros, és azon kívül még nagyon igényes is, de külön jó pont, hogy



az egész olyan, mintha a STAR WARS univerzumban tevékenykednénk, és ez rengeteget emel az elve súlyos stuff hangulatán. Már a kezdőképernyő is hátborzongató, ahogy berepül egy-két gép a képbe, és mögötte pedig egy anyahajó ereszkedik


SUPER MARIO KART

be, olyan az egész, mint amikor megjelenik egy csillagromboló, és tüzelni kezd az X, Y szárnyúakra. Egyébként a saját gépeink is olyanok, mintha az utóbbiakról lettek volna mintázva. A pályák között választhatunk is, és így folyamatosan, és változato-

A legfontosabb talán az induló sorozat volt, ami megélt három epizódot is a régebbi NES masinán. És mit akarok én ezzel, lehetne kérdezni, de akinek megvolt a szürke gépe, az tudja a választ, hiszen a régebbi fejezetek egy csokorban ki lettek adva, méghozzá SUPER **MARIO ALL STARS** néven. A csomag a következőket tartalmazta... Elsőként ott volt a stílusalkotó SUPER MARIO első része, amit még a NES vásárlásakor ajándékba kaptunk. Ekkor kezdődtek a kalandok, vagyis először indultunk útnak, hogy megmentsük a hercegnőt a gonosz BROWSER fogságából. Mostani szemmel már kicsit kezdetleges a megvalósítás, de még így is meg merem kockáztatni, hogy a grafika ettől függetlenül is szép, a játékmenet pedig mindentől függetlenül nagyon hangulatos, és jól el van találva. Csövekben való utazgatás, érmegyűjtögetés, és a teknősök, virágok, és egyéb állat, növényfajták legyilkolása a megszerzett

taktól, de nekem pont ez tetszett, hogy nem ugyanazt találják újra. A sorozat harmadik részében ismét sikerült újítani. A grafika még szebb, mint korábban, és rengeteg az új, felvehető cucc, amivel főhősünk erejét növelhetjük. Repkedhetünk, úszhatunk, és még akár kártyázhatunk is. A pályák, világok megvalósítása zseniális, nem unatkozunk egy percig sem. Az utolsó világ pedig már szinte félelmetes az először sötét képével, majd az előbukkanó, dübörgő, hatalmas gépezeteivel. Ez a négy játék garantálja a kazetta szavatosságát, ami szinte a végtelen-

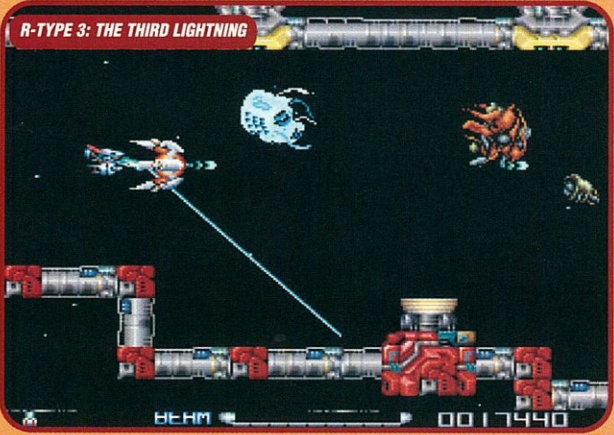

SUPER MARIO KART

hangulata volt az, ami felejthetetlenné tette ezt az alkotást. Minden szereplő részt vesz benne, akivel találkozhattunk a platform sorozat epizódjaiban. Minden játékos megtalálhatja benne a saját kedvencét, akivel azután nekiállhat a különböző kupáknak. Ez utóbbiakból aztán van elég, nem lesz okotok a panaszra. A nehézségi szintek még többet adnak, és a végén egy mindent eldöntő küzdelemben is összemérhetitek erőiteket a gépi ellenfelekkel. A helyszínek bámulatosak, szintén ismerősek lehetnek a korábbi részekből. Van itt szellemekkel teli ház, normál, csövekkel teli versenypálya, vagy akár BROWSER kastélyába is bejuthatunk. Természetesen a kupákkal nem merül ki a lehetőségek



san haladva juthatunk el a végcélig. Ellenfeleink különféle űrhajók, gépezetek, még robotszerű lépegetők is akadnak köztük. Az akció alatt társaink is jelen vannak, segítenek, segítséget várnak, és időnként még biztatnak is minket. A párbeszédek nagyon jók, tetszett, hogy dumál mindenki, nem hallgatnak sokáig. A főellenségek változatosak, ahogy a pályák is. Előbbiek ellen mindig más taktika szükségeltetik, a gyenge pontjai viszont segítségképpen meg vannak jelölve. Az irányítás nagyon jól el lett találva, repkedhetünk mindenfelé, és még függőlegesbe is állíthatjuk a hajónkat, hogy a kisebb helyeken is elférjünk. Erre a manőverre a későbbiekben nagy szükséged is lesz, mert az utolsó szintek már elég komoly helyszínekhez kapcsolódnak, oszlopok, falak fogják utadat állni, és csak ezzel a trükkel tudsz majd rajtuk túljutni. A zenék, a hangok mind szuperek, és a sebesség is megfelelő...bár vannak akadozások, azért így is a maximumot hozza ki a játék a gépből. Kötelező darab.

Ha már a NINTENDO nagy neveinél tartunk, mindenképpen megemlítendő a vízvezeték szerelő, MARIO személye, aki több ízben is megjelent a 16 BIT-es gépen. Véres kolléga már értekezett a WORLD két részéről, de azokon kívül jelent meg más is a piros ruhás emberke főszereplésével.


R-TYPE 3: THE THIRD LIGHTNING

tűzlövedékek segítségével. Nagyon jó móka, és elég hosszantartó, köszönhetően a nehézségnek, ami nemegyszer képes nyomdafestéket nem tűrő szavakat előcsalogatni belőlünk. Ehhez a részhez csatoltak még egy kiegészítőt is, ami a LOST LEVELS névre hallgat, és itt lehetett vele először találkozni. Ugyanaz a grafika, és ugyanaz a feladat, de kellemes móka szintén, és a rajongóknak biztos, hogy még ennél is többet jelent. A kazettán szerepel még a SUPER MARIO 2 is, ami kicsit másabb lett, mint a többi rész, de szerintem emellett ugyanolyan jó, mint a társai. Ebben tudunk szereplőt is választani magunknak, és még kisebb aljátékok is várnak ránk. A helyszínek is eltérnek a megszokot-

nel egyenlő, főleg többen, felváltva játszva. Ez is kötelező. MARIO neve azonban a tapasztaltabbaknak nem csak a platformjátékok kapcsán ugrik be, hiszen a versenyjátékok terén is nagyot bizonyított a kis szerelő. A kart versenyek atyja is egyben a vele készült **SUPER MARIO KART**, aminek azóta már rengeteg követője akadt, de minőségben egyedül a CRASH TEAM RACING tudta felvenni vele a versenyt. Hogy mi volt az, ami ennyire magasra emelte a mércét? Nem tudnám biztosan megmondani, mert bár a grafika nagyon szép volt (!), az azóta megjelent gépek ezt könnyen überelni tudják. Talán a stuff


R-TYPE 3: THE THIRD LIGHTNING

tárháza...mehetünk egy másik opcióban az idő ellen is, ami néha komolyabb vetélytárs a legerősebb versenyzőnél is, sőt, többen is összemérhetjük erőinket a különböző játékmódokban. Mehetünk versenyezni is a haverokkal, de más módon is megküzdhetünk velük, méghozzá egy-egy labirintus-szerű arénában. Ez utóbbiban nem a versenyzésen van a hangsúly, és azon, hogy ki ér be előbb a célba, hanem azon, hogy ki szívatja jobban a társait. Fegyvereket szerezhetünk (Ezek egyébként a normál versenyekben is benne vannak), és azokkal tizedelhetjük ellenségeink számát. Teknőspáncélok, akadályok, és hasonló nyalánkságok segítenek, vagy hátráltatnak minket, miközben teljesen átadjuk magunkat a program fenomenális hangulatának. Aki teheti, szerezze be ezt az anyagot is, mert sem egyedül, sem társainkkal nem fogunk unatkozni, ha behelyezzük a kis szürke gépbe a kazettát. Hmm...ennyi volt erre a hónapra a RETRO, legközelebb folytatjuk, addig pedig, ha még nem szereztétek be valamelyik gépet (SNES, MD), ideje lenne megvenni valamelyiket, mert egyáltalán nem drágák, és a konzolok történelmének nagyon fontos képviselői. Hiba lenne kihagyni egy ilyen fontos lépést az "evolúcióban"...

BÖJTÖS GÁBOR

A téli olimpiának ugyan már jócskán vége, a kiadók és a játékfejlesztők mégsem hagyják kihűlni a témát, Playstation 2-re sorban jönnek ki a téli sportokat feldolgozó, illetve a snowboard-os játékok. Múlt hónapban volt ugye az olimpia hivatalos játéka a Salt Lake, most pedig itt az ESPN International Winter Sports 2002. Annyit azonban elöljáróban még el kell, hogy áruljak a játékról, hogy a Hyper Winter Sports 2002 teljesen megegyezik az ESPN sorozat Winter Sports 2002-es darabjával, csak, ugye míg az utóbbi Európában jött ki, az előbbi a felkelő nap országában látta meg az imént említett napvilágot. Összehasonlítottam a két programot és mindössze a nyelvben és a sportolok sorrendjében találtam különbséget, úgyhogy ezt a tesztet



akár az ESPN WS 2002 tesztjének is tekinthetitek. Kár hogy nem jár érte dupla tiszteletdíj...

Egy ilyen sportgyűjteményt magába foglaló játék, vagy esetleg egy nevesebb sporteseményt például olimpiát feldolgozó program, már a C64 ideje óta nem szól másról, mint a joystick (illetve a kontroller) és az újcsontjainkon megtapadó izomrostok leamortizálásáról. Emlékszem a C64-es joy-jaimban sosem tört el annyi mikrokapcsoló és sosem szakadt fel annyi tapadókorong, mint a nyári játékok 100 méteres síkfutásánál, ahol mint az őrültek rángattuk jobbra-balra a szerencsétlen botkormányt. Azóta persze változtak az idők, és most már követelmény a szép grafika és az élethűség, hogy a szimulálásról (nem az iskolairól) ne is beszéljünk. Vizsgáljuk tehát meg a HWS 2002, mennyire is felel meg ezeknek az elvárásoknak.

Az intró ebből a szempontból lényegtelen, azért nézzétek meg mert nem is rossz! A Trial mód az, ahol a korongon megtalálható 10 különböző sportágat, külön-külön kipróbálhatjuk, vagy ha úgy jobban tetszik, begyakorolhatjuk. Hogy aztán a későbbiekben a Championship azaz a bajnokság és a Competititon azaz a többjátékos módban kápráztassuk vagy keserítsük el játékostársainkat esetleg a gépet. Hazudnék, ha azt mondanám, hogy akár csak egy közvetítést is megnéztem a téli olimpiából, nekem ezek a téli sportok, mind csak hidegnek tűnnek, és nem igazán kenem-vágom őket, úgyhogy kíváncsian várom mekkorát fogok bakizni, és ki mennyire fog anyázni a következő hónapban. Martin ugyan javítsd már ki, ha valamit elírnék... (Gondolod, hogy én nézek sportot? Maximum test-test ellenit! :)

A SPORTÁGAK

DOWNHILL/Alpine Skiing (óriás műlesiklás, női/férfi): a visszaszámlálás és az elrajtolás után nincs más dolgod, mint hogy a bal analóg karral irányítsd a sielőt (előre-hátra-jobbra-balra), lehetőleg a párosan feltűnedező zászlók között. Ellenkező esetben ugyanis a lesiklást befejezheted, de a versenyből diszkvalifikálnak. Az X-szel tudod keresztbefordítani a síléceket, és ezáltal lassítani. A zászlókat lehetőleg ne is érintsd, mert szinte minden esetben egy nagy bukta lesz a dolog vége (bár a gyerek egy duplabukfenc után is mindig talpra esik, és úgy folytatja a siklást, mintha mi sem történt volna). A lapfák, és az egyfajta vonalban felsorakoztatott növényzet a pályán lehangoló.

SLALOM/Alpine Skiing (műlesiklás, női/férfi): nagyjából, mint az előző versenyszám, csak itt jóval rövidebb a pálya és sokkal több a zászlós kapu. Ugyanaz az irányítás és szabályok érvényesek is. Sokkal többet fogod használni az X-et, mert a kapuk nagyon közel vannak elhelyezkedve egymáshoz képest. Épp ezért a joy-t is többször fogod a földhöz vágni.

K90/K120=INDIVIDUAL/Skii Jumping (sánc, vagy síugrás, csak férfi): a két sport mindössze a sánc hosszúságában tér el egymástól, ezért vehetjük a kettőt egy kalap alá is akár. A start után a Kör és az X gombok nyomogatásával meg kell adnunk a kezdősebességünket. A csúszás alatt szintén nyomkodjuk ezt a két gombot, majd a sánc végén az L1-gyel rugaszkodjunk el. (Vállalkozó kedvűek időzítsenek rosszul.) A levegőben szintén nyomkodjuk a Kört meg az X-et, majd a kijelzőket figyelve földközelbe éréskor a két felső blokkal korrigáljuk a leérkezésünket. Szerintem béna az egész a kameranézet miatt.

MOGULS/Freestyle Skiing (síakrobatika, női/férfi): A két blokkal tudjuk a kis hóbuckákat meglovagolni (akkor nyomjuk őket, amikor a felső kijelzőn a mutató a betűkhöz ér), az ugratóknál a levegőben pedig a két analóg karral lehet trükközgetni. Egy lesiklás alatt nagyjából kétszer van lehetőségünk trükközni, használjuk hát ki. A kameranézet megint fos (nem tudom, hogy lehet elülső nézetből játszani, tehát hogy az emberünk előtt van a kamera). Van egyébként egy trükk lista is.

HALFPIPE/Snowboarding (hódeszka, női/férfi): a smnowboardozás félcsőben szerintem mindenkinek ismerős. Trükközgetni kell pontokért. A játszhatóságon sokat ront a távolodó-közelítő kameraman. Meg az idióta gombkiosztás. Nekem nagyon nem jött be.

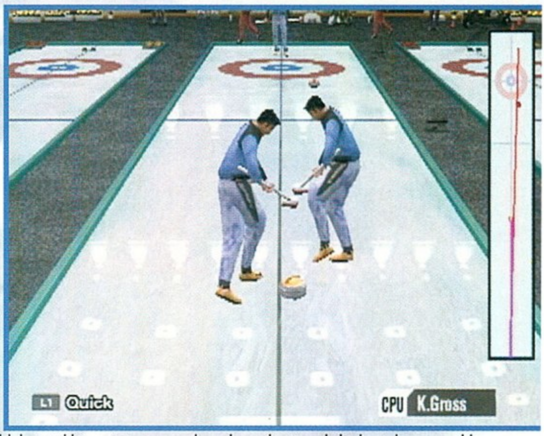
SPEED SKATING/500m (500m-es gyorskorcsolya, női/férfi): a körpályán mindössze a Kört és az X-et kell nyomogatni, mint az őrültek, kivéve a kanyarokban nehogy kisikláss legyen a vége. Ja meg beugrani sem érdemes a rajnál mer kettő után kizárna. Persze a gépnek ez is jobban megy, mint nekünk, és hát a kameranézet...

BOBSLEIGH (Bob, női/férfi): szintén Körrel és az X-szel rajtolunk, majd amikor a kijelző eljut egy-egy pontig az L1-gyel beugrunk az aktuális emberrel, utána már csak irányítani kell a bob-ot, szerintem lassú, és túl műanyag a pálya.

CURLING (férfi/női): na ez az, amit Dzson bátyám múltkor hiányolt a Salt Lakeből. Lökés előtt mindent alaposan vegyünk számításba és állítsunk be (Háromszög, Négyzet R1, lehet csavarni is, stb.) Lökni az X-szel lehet, seperni pedig a Kör+X nyomogatásával. Az nyer, akinek a célterület középéhez a legközelebb áll a "golyója". Tök jó a játék, csak kicsit többet kellet volna foglalkozni a megvalósításával, például, hogy a seprő emberek ne lépjenek bele a korongokba, meg ilyesmik. Amúgy OK.

FIGURA SKATING (csak női): három különböző zeneszámra jégtáncolhatunk, a képernyőn megjelenő gombok irányok megfelelő időben való lenyomásával. Aranyos és látványos ügyességi reflex játék sikeredett a dologból.





ÉRTÉKELÉS

A program egy erős közepest ér nálam, mert szerintem nagyon összecsapott a dolog. Miért csak 8-8 választható sportoló van? Kiábrándító, hogy ugyanazt a fejet látom snowboard-ozás és jégtánc közben is, ráadásul az amerikai fickó kormi. Röhej. A legtöbb játékban rossz a kameranézetés bénán néz ki a hó, szerintem. Ez a tíz sportág pedig nem túl nagy választék, mert mindegyikhez mindössze egy-egy pálya tartozik. Jó lehet, hogy az életben is így van, de ez akkor is hamar unalmassá válik. Persze az időeredményeken a végtelenségig javítgathatunk (na jó addig azért nem) és az osztott képernyős egymás elleni versenyek sem túl rosszak, de ezt mégis nekem kevés. Tudjátok mi a véleményem, hogy ezzel a játék csak egy Salt Lake utánérzés, és csak úgy kihozták a téli olimpia után egy ilyen játékot, gondolva, hogy olyan nagyot nem bukatnak rajta.

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu

INTERNATIONAL WINTER SPORTS 2002

KONAMI

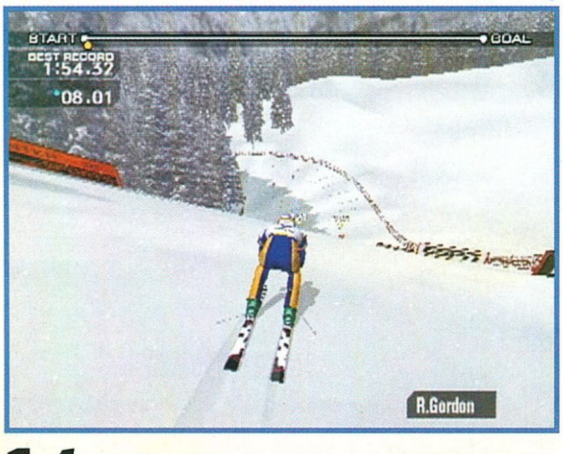
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (200KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A JÉGTÁNC, MEG A CURLING EGÉSZ JÓ
× EGY CSOMÓ MINDEN VISZONT EGÉSZ ROSSZ

6 pont

HOL VAN MÁR AZ IDEI HÓ? (VOLT EGYÁTALÁN?)





Grrrr, most nagyonnn mérrges vagyok! Nem bírom a frusztrációt, és az előbb olyan szavakat is mondtam, amiért a viktoriánus korban tán megégettek volna istenkáromlás vétsége miatt. Félreértés ne essék, nem a játék ilyen rossz, hanem az én reflexeim és koncentrációs képességem gyatra, amik nélkül pedig a reflexjátékok többsége hamar a sikertelenség jól ismert érzésével tölti el elborult elmémet. Tudom, nem éjjel kéne játszanom, a napi kemény meló után, de hát általában ez jut osz-





A VILÁG MÁSODIK LEGJOBB GITÁROSA...

tályrészemül. Mielőtt túlzottan elkezdeném magamat sajnáltatni, gyorsan áttérek inkább eme zenés ügyességi csodára, amivel sikerült ennyire fel(síp)ni az agyamat.

A ritmusjátékokkal való ismeretségem még a PS1 dicső idejébe nyúlik vissza, s konkrétan a Bust a Move c. zenés-táncos darab az, ami megragadt bennem. Egyrészről zene miatt, ami a Knife címet viselte, s amolyan japán táncdalnak hangzott. Olyannyira megtetszett, hogy képes voltam egy kazettaválogatásra is felvenni. Azonban jellegéből adódóan ott a zenébe nem tudtunk beleszólni nyilván, mivel nem azon volt a fő hangsúly. A Gitaroo-ban azonban pont, hogy az interaktív muzsika a főszereplő, bár az interaktivitás kimerül abban, hogy ügyességünktől függően megszólal-e az adott dallam vagy sem. De ez nem baj, mert a játék zenéi kiválóak (legalábbis ameddig én eljutottam, kb. a project feléig). Már az intró gitáros-énekes kompozíciója is arra késztetett, hogy fejhallgatómat hasznosítva élvezzem a mjúzikot. A füles rajtam is maradt, és szerintem, aki ki szeretné próbálni ezt a gamét, az csak valami szépen szóló dolgon tegye meg, mert megér ennyit (kivéve, ha a tisztelt játékos death metal vagy más, zúzósabb zenei stílusban talál örömet). Nos, a történet a szerelmes kisfiúról és tengerimalac fejű kutyájáról szól, amint különféle világokon mindenféle fura szerzettel vívnak zenei csatát. A kutya természetesen beszél, sőt néha idétlenül vihog is (hi-hi-hi), de a játék stílusához és karaktereihez hozzászokhatunk már a menüben is. Véleményem szerint semmi baj a designnal, sőt kifejezetten előnyös manapság, mikor egyre több játékban erőltetik a teljesen emberszerű realizmust (több kevesebb sikerrel).

Az options-ben talán érdekes lehet a kontroller állítgatása, bár én mintha valahol láttam volna neten egy speckó gitárforma kontrollert ehhez a gaméhoz. A kezelés abszolút nincs túlbonyolítva, és a single play-be ugorva rögvest meg is tanít rá Puma névre hallgató ebünk.



TRÉNING

Szóval, adva van a képernyő közepén egy kék pont, amit két üzemmódban használhatunk a csaták során. A legelső a feltöltés (felső zöld csík) és a battle mode, amikor is a bal joyjal egyrészt pontosan követnünk kell a kanyargó vonal irányát, valamint a piros szakaszoknál lehetőleg jól időzítve lenyomni a Kört, s tartani, amíg az adott piros csík tart. A másik a guard mód, amikor is négy irányból (Háromszög, Kör, Négyzet, X) jönnek felénk az objektumok, s a pontunk elérésekor kell elég pontosan lenyomni a megfelelő gombot. Ha tévesztünk, bekaptunk egy találatot, s értelemszerűen az veszt, akinek előbb elfogy, vagy pedig kevesebb a fenti zöld csíkja a Final végeztével. Nos, ez tőlem elég szárazon hangzott, a fura fejű eb előadásában sokkal szórakoztatóbb, pláne, mikor a gombnyomásokat hangos push-push-push szavakkal kommentálja nekünk.

Ha végeztünk a tréninggel, szobánkban pihennénk éppen, amikor is megjelenik egy ördög-szerű figura, s máris kezdetét veheti az első nagy csata! Persze nem a gyakorló teniszütővel, hősünk átváltozik Gitaroo Man-né, s az ütőből lesz maga a Gitaroo! De ez még nem minden, mert Puma kutya pedig robottá válik (és ez nekem jobban tetszik, mint a tengerimalac koncepció)! A képernyőn ütközet közben elég sok minden történik egyszerre, szóval ajánlatos nem a hátteret bámulni, hanem a tennivalónkra koncentrálni. A pálya győzelem esetén úgyis visszanézhető, s ilyenkor már nyugodtan lehet a grafikára és a zenére figyelve pihenni egyet. Én is kiguvadt szemmel lestem a felbukkanó szakaszokat és pontokat, miközben hátul valami állat tűnt fel a hátam mögött, ajtók csapkodtak a folyosón és végül az ellenfél valami vonaton keringett össze vissza. Bevallom, nem sikerült azonnal kiismerni a stratégiát, és nagyrészt túl korán nyomtam le a Kört vagy a guard gombokat. Az a furfang, hogy ezek általában egy hangszerhez kapcsolódnak (gitár, dob, trombita), s ha az ember megpróbálja csak azt figyelni, valamivel könnyebb lesz a dolga. A legnehezebb kétség kívül a guard a játékban, elég rendesen bele lehet bonyolódni a különböző irányokból jövő sorozatokba, de lehet, hogy ennek is van valamilyen trükkje (tudom, nem kellett volna bénának születnem).



Középtájon viszont már a dallamkövető is bedurvul, és több másodpercig tartó kanyargó csíkokat kellene trackingolni a játékosnak. Az átvezető animban a fiúcska találkozik szerelmével, bár a rózsaszín hajú lánykán nem látszik, hogy barátságnál többet akarna... De nincs idő ezen filozofálni, mert jön az UFO támadás! Szuper zene, egy japán lány énekel pörgős ritmussal kísérve, amibe ügyesen én is beleszólok a sikeresen eltalált és követett hangsávjaimmal. Persze a guardot megint összevissza nyomogattam, míg a háttérben táncolt a tömeg, s átlényegült robotkutyám ráharapott egy kis csészealjra. Innen egy erdőbe kerültem, ahol Mojo King Bee, a színes bőrű reggie méh fogadott a trombitájával (érdekes, a Mojo a Powerpuff Girls-ben is a gonoszhoz kötődik, vajon mit jelenthet a szó?) A zene tényleg reggie, békák és denevérek vokáloznak, s egy medve is feltűnik a kölykével a színen.

A játék grafikája nem sok szót érdemel, de úgyis hiába lenne valami ultra ütős dizájn, mert a lényeg úgyis a zenén van itt. Szép, meg színes, meg érdekes, de nem is akar előtörni a szigorúan vett háttér és körítés szerepből. Aki ismeri a Parappa rapperkutya világát, az otthonosan fogja érezni magát itt is nagy valószínűséggel.

Egyébként, ha jól belegondolok, akkor az ilyenforma játék sokkal jobban leköti az agyi pályákat, mint mondjuk egy látványosabb, de sokkal kevesebb koncentrációt igénylő stuff. És mivel a játékok lényege ősidőktől fogva az elme karbantartása és dolgoztatása, azt hiszem a Gitaroo-t nyugodtam besorolhatom a valódi játékélményt adó programok sorába. Sajnos nem tudom, hogy a végső, 11.-ik stage után vár-e még valami a felajzott gamerre, de szerintem azért addig is lesz egy két nehéz perce annak, aki leül ehhez a nagyon jó muzikális darabhoz. Ha nem is veszitek meg, azért legalább egyszer nézzétek meg valahol, de lehetőleg hagyjátok otthon a "bolond gyerekes japánságok" feliratú szemellenzős sapkátokat.

Dzson





GITAROO MAN

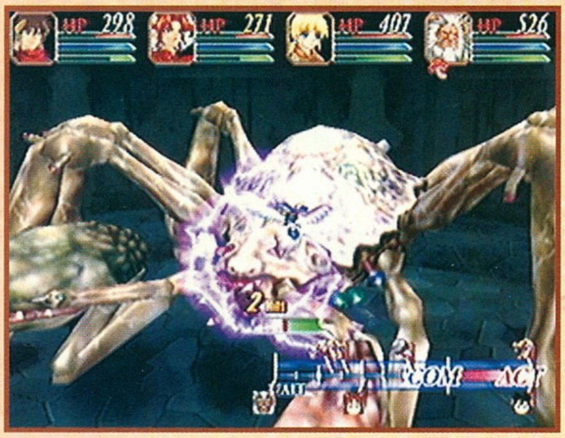
KOEI

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (256KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÁÁÁTÉÉÉÉK!
× A ZENÉN ÉS A HANGULATON KÍVÜL NINCS BENNE SEMMI EXTRA

8.5 pont



Pontosan egy éve történt, hogy végigjátszottam Sega Dreamcaston a Grandia II-őt. Abban a pillanatban, ahogy a végére értem gondolkodóba estem. Főleg azon járt a fejem, hogy ez bizony a hibái ellenére is egy kimagasló RPG volt! Sőt, most hogy már teljes egészében ismerjük a Dreamcast dicsőséges életét, majd hirtelen bekövetkezett csúfos bukását, azt is megkockáztathatjuk, hogy a legjobb szerepjáték volt a gépre! Nekem legalábbis nagyon bejött az egész



program, szőröstül-bőröstül faltam az egészet. A mostani PS2-es verzió megjelenése kettős érzelmi reakciót váltott ki belőlem. Először is tudnotok kell, hogy játéktesztelőnek lenni kicsit skizofrén dolog. Egyfelől létezik bennem a játékos én, ami ugyan észleli egy anyagban előforduló hibákat, de azért jóval megbocsátó és sok negatívum felett szemet huny. A másik énem viszont könyörtelen, még az élő fába is beleköt és állandóan csak azt hangoztatja, hogy milyen hibák és hiányosságok vannak egy játékban. Bár néha az egyik néha pedig a másik énem kerekedik felül, azért fontos megtalálni az egyensúlyt. A Grandia II esetében ez azért különösen nehéz, mert tudom, érzem, hogy ez egy nagyszerű anyag, tényleg érdemes végigjátszani. Viszont az eltelt egy év, plusz a konverzió apró hibái rányomták a bélyegüket a játékra. Egyelőre azonban nem firtatnám a Grandia II hiányosságait, ráérek erre majd a cikk vége felé, egyelőre kezdjük a pozitívumokkal, azok közül is mindjárt a legjobbal, azaz a sztorival.

GRANAS ÉS VALMAR - JÓ ÉS A GONOSZ

Mint minden RPG-ben a Grandia II-ben is a történet a klasszikus jó és gonosz harcára épül. Ez első hallásra nem tűnik túlzottan érdekfeszítőnek, hisz ha belegondolunk valahol valamennyi RPG erről szól. Mégis, ha jól adják elő még a legtöbbet alkalmazott történetet illetve kliséket is, abból egy élvezhető, sőt nagyszerű történet kerekedhet. Jó példa erre mondjuk egy színházi előadás. Ha jók a színészek, profi a rendező és még a díszlet is a helyén van akkor a legunalmasabb legjobban lejáratott és legrosszabb darabból is egy kiváló előadás születhet. A Grandia II-ben mindez a helyén van. A színészek (aka a játék szereplői) kiválóak, tele vannak érzelemmel és mindegyiknek fantasztikus karaktere van. A rendező (aka a készítő cég a Game Arts) tényleg művészi munkát végezett, tökéletesen megkomponált jelenetek, stílusos grafikák és király zenék jellemzik a játékot. És végül a díszlet (aka a külalak azaz a grafika) is a helyén van még ha egy év távlatából szemlélem és a hibákat is figyelembe veszem, akkor is. Ezen összetevőknek köszönhetően az előadás (aka az egész Grandia II) nagyszerű, elgondolkodtató és J.R.R Tolkien szavaival élve "érzelmi hatást is el tud érni". A sztori alapfelállását a következőképpen lehetne lefesteni. Évszázadokkal ezelőtt a jóságos Granas isten teremtette az emberiséget és az ő védőszárnyai alatt az emberek boldogságban tengették életüket. A zavartalanság és a harmónia azonban soha nem tarthat örökké, így ez az utópisztikus helyzet gyökeresen megváltozott mikor megjelent a sötétség istene Valmar. Ahogy az lenni szokott Valmar megrontotta az embereket, amit Granas nem nézett jó szemmel. Kitört a háború a két isten között, melynek végén Granas kardjával legyőzte Valmart. A helyen, ahol Valmar elpusztult egy hatalmas repedés keletkezett, melyet az utókor Granacliffnek nevezett el. Granas és Valmar háborújának legendáját az egyház őrzi meg, mely tovább vitte Granas tanításait és őrködik, nehogy a világba visszatérhessen Valmar, aki nem pusztult el teljesen, de ez majd a történet során jobban megvilágosodik. A főszereplő Ryudo, aki egy geohound,





amit talán úgy lehetne lefordítani, hogy zsoldos. A geohoundok a világot járják és pénzért bármilyen feladatot, küldetést elvállalnak. Ryudo is egy ilyen ember, bár hozzá kell tenni, hogy nincs egyedül. Gyerekkori barátjával Skye-jal járják a világot, aki egy beszélő (és szerintem bölcs) sas. Viszonyuk egyébként baráti, ám ennek ellenére vagy pont ezért, de rengeteget kóstolgatják egymást és ez bizony számtalan humoros helyzetet teremt a történet során. Meg aztán hozzá kell tenni, hogy Ryudonak igen szókimondó és néha szervtelen stílusa van. Ez azt jelenti, hogy ami a szívén az a száján elvet vallja, így mindig kimondja, amit gondol. Engem kissé a Csipire emlékeztetett... Egy napon Ryudo egy új megbízást kap a Granas egyháztól. A kicsi Carbo falu papja Carius egy szertartást tervez a közeli Garima toronyban. A legendák szerint eme épület tetején egy mágikus zár tartja fogva Valmar egy darabját. A szertartásra szükségességét az indokolja, hogy éjszakánként szörnyek lepik el a falut, ami félő, hogy egy jele Valmar közelgő visszatérésének. Carius biztosra akar menni, ezért megbízza Ryudot, hogy kísérje el a naiv, ám jószívű Elenát, az egyház egyik legjelentősebb nővérét, aki kulcsfontosságú a szertartáshoz. A toronyba Ryudo nem léphet be, ám kis idő elteltével valami baj történik, így Elena nyomába ered. A torony tetején meglepődve tapasztalja, hogy Elena szárnyakat növesztett és valami gonosz fekete füst lepte el a helyet. Kimenti a lányt és visszatér vele Carboba. Ott Carius elmondja, hogy szárnyak, amit látott, lehetséges, hogy szörnyű dolgot jelentenek. Elenát megszállta Valmar Szárnya (Wings of Valmar). Ennek pontos kiderítése azonban meghaladja Carius erejét, ezért megbízza hősünket, hogy menjünk el a Granas egyház fejéhez és vezetőjéhez Zerához, St. Papal Statebe. Ryudo bízva az anyagi haszonban, no és a lány iránt érzett szimpátiája miatt elvállalja a küldetést, bár Skye-nak kisebb fenntartásai vannak a dologgal kapcsolatban. Innentől kezdve indul tehát be a sztori, végig kell kísérnünk Elenát az úton, s közben rengeteg akadályt le kell küzdenünk. Mindjárt az első estén például megtámad minket egy szeleburdi lány, Millenia, akiről kiderül, hogy a gonosz Valmar szolgája, nekem viszont a kedvenc szereplőm volt a történetben, ugyanis majd csatlakozik hozzánk. Ahogy kísérjük Elenát városról városra, egyre többet fogunk megtudni Granas és Valmar harcáról, és a főszereplők jelleme is kibontakozik menetközben. Fantasztikus, hogy milyen érzelmi hátteret tudtak a karakterek mögé állítani. Mintha tényleg élő érző emberek lennének a főhősök. A Grandia II szerintem egy emberközeli és szentimentális játék, nem nélkülözi a megható és elgondolkodtató jeleneteket, a humoros helyzeteket, óriási fordulatokat és a szívszorító monológokat. Érzékenyebb lelkületű játékosok egy adag papír zsebkendőt is bekészíthetnek, hisz lesz egy-két olyan rész a történetben mely szó szerint könnyfakasztó hatású! Mindemellett érdekes kérdéseket gondolatokat vetít elénk a játék. Most kicsit óvatosabban kell fogalmaznom, vigyázva arra nehogy eláruljak valami fontosat a történetből. Az életből mindenki tudhatja, nincsen semmi és senki, akinek vagy aminek végletes jelleme lenni. Magyarul semmi sem abszolút gonosz és semmi sem abszolút jó. Ezt remekül szinte már művészien érzékelteti a Grandia II. A játék során végig olyan érzésünk van, hogy Granas egyház mögött valami sötét dolog lapul és nem teljesen azt a képet adja magáról, amit mutat. Ugyanakkor a végletes gonosznak beállított Valmar sem az teljesen, hisz erre élő példa Millenia, aki ugye Valmar egy darabja. Mégis azt érzékelteti velünk a történet, hogy bizony Millenia nem rossz és nem is gonosz, még ha a sötétségből jött akkor sem. Végig a jó oldalai kerülnek megvilágításba. Mellesleg a vége felé már filozofikus kérdések is felmerülnek. Mi történik akkor, ha kiderül, hogy nincs isten és az emberek egyedül maradnak, így kell bizonyítaniuk a létjogosultságukat. Többet nem is mondanék erről, de az biztos, hogy a sztori miatt már érdemes megszerezni a Grandia II-őt!

MOZGÁSOK, TOJÁSOK, KÖNYVEK

Alapjában véve nem szeretem a plágiumot, azaz amikor egy cég ötlet híján más játékokból vesz át pofátlanul dolgokat. Ez csak abban az esetben megbocsátható, ha oly módon teszik ezt, hogy az ötletes és újdonságokat felmutató legyen. Erre csak kevesen képesek, mégis a Game Arts a Grandia II-vel elérte a bravúrt! Gondolok itt a harci rendszerre, mely első blikkre megállapítható, hogy a FF ATB-ből lett kifejlesztve. Nem most, még régebben, ugyanis az első rész is ezt a rendszert használta, még mikor megjelent először Saturnra, aztán PS-re. Kezdjük akkor talán az alapoknál. Először is az összecsapások, ellentétben mondjuk a FF-val nem véletlenszeren jönnek, az összes szörny mozgását nyomon követhetjük a helyszíneken. Ha nekiszaladtok egynek, vált a kép és indul a hirig. Arra figyeljetek csak, hogy ha hátba támad benneteket valamilyen monster, akkor elég nagy hátrányból fogjátok kezdeni. Éppen ezért érdemes úgy mozgolódni, hogy ti kapjátok hátba az ellenfelet, mert ez stratégiai előnyt adhat a győzelemhez! Mikor elkerülhetetlenül harcra kerül a sor, a következő-





ket kell tudnod. A játéktér jobb alsó szegletében látsz egy csíkot (ez az IP Bar), melyen karaktereid és a szörnyek ikonjai szaladnak előre az COM felirat felé. Ha valamelyik karakterünk eléri eme bűvös három betűt, akkor lehetőségünk lesz egy parancsot kiadni neki. Ez lehet Combo, azaz sima támadás,



KÖZVETLEN DREAMCASTRÓL

minden emberünk kettőt fog ráütni az ellenfélre. Ha gondoljuk a Moves/Magic-kel varázsolhatunk, vagy speciális mozgásainkat használhatjuk. Érdekes a Critical parancs szerepe. Ezzel csak egyet ütünk rá az ellenfélre, de ilyenkor életbe lép a Cancel hatás. Ez nem más, mint valakinek a visszalökése illetve tolása az IP Bar-on. Érdemes ezt olyankor használni, mikor látod, hogy az ellenfeled közeledik a COM-hoz (vagy az ACT-hez). Ezt gyakorlatban nagyon sokszor érdemes kihasználni, főleg a főellenségek elleni harchoz. Sőt nem csak a Critical parancsnak van Cancel hatása, hanem némely varázslatnak is! Persze egy parancs kiadása még nem jelent azonnali végrehajtást. Ugyanis ahhoz előbb az IP Baron el kell érnünk az ACT, jelzést. Attól függően, hogy mi volt az utasítás (varázslat vagy támadás) a végrehajtás sebessége változni fog. Értelemszerűen egy komolyabb varázslat sokkal több időt vesz igénybe, mint egy sima Combo. Ha elértük az ACT-t, jöhet a végrehajtás. Érdemes viszont belekalkulálni, hogy gyakran a szörnyek tőlünk messze vagy távol állnak. Ha kiadunk mondjuk egy támadás parancsot, akkor emberünknek oda kell szaladnia az ellenfélhez, ami adott esetben sok időt is felemészthet. Sőt ha épp támadás előtt sikerül megütni mondjuk egy szörnyet (vagy egy szörnynek minket), akkor életbe lép a Counter, ami automatikusan nagyobb sebzést jelent, továbbá ha így nyírjuk ki valamelyik ellent, akkor még bonuszokat is kaphatunk. Összefoglalva ezt a harci rendszert, szerintem óriási! Elképesztően jó taktikázási lehetőség van benne, majd meglátjátok!

A győztes harcokért jutalmul a már ismert pénzen és tapasztalati ponton kívül két rendkívül fontos dolgot is kapunk. Ez a Magic és a Special Coins. Ezekkel lehet ugyanis karaktereinket fejleszteni. Egész pontosan három féle dolgot tudunk tuningolni ezekből a pontokból. Az első mindjárt a speciális mozgások. Ezekről sokat nem is lehet papolni, minél erősebre fejleszted annál nagyobbat sebeznek és annál gyorsabban hajtjuk végre. A történet során folyamatosan fogjuk kapni az úgynevezett Mana Tojásokat. Minden karakterünknek egy ilyet lehet felszerelni. A Mana Tojások adják embereinknek a varázslatokat. Egy Tojás rengeteg kifejleszthető varázslatot rejt. Hasonlóan a mozgásokhoz itt is eldönthetjük, hogy a már meglévőket fejlesztjük tovább, vagy inkább újakat kísérletezünk ki. Érdemes egyébként folyamatosan fejleszteni még a legérdektelenebb varázslatokat is, mert újak csak akkor jelennek meg ha mindegyik mágia a megfelelő szinten áll (az aktuális fejletségi szintet csillagok jelölik, illetve egy MAX felirat, ha nem tudunk tovább fejlődni). Az utolsó fejleszthető dolog a Skills, azaz a tulajdonságok és teljesítménynövelők. Hasonlóan a Mana Tojásokhoz, a történet során kapunk könyveket is. Ha már van könyvünk, kifejleszthetünk mondjuk gyorsítást, HP növelőt, erősítőt, védelemnövelést stb. Ezeket aztán a bármelyik emberünknek feltehetjük. (Szeretem mikor szabadkezet kapok és magam dönthetem el, hogy épp mikor mit fejlesztek ki egy karakternek.) Ez a rendszer szerintem fantasztikus és kombinálva a nagyszerű harcirendszerrel egy újabb érvet szolgáltat a Grandia II megszerzése mellett.

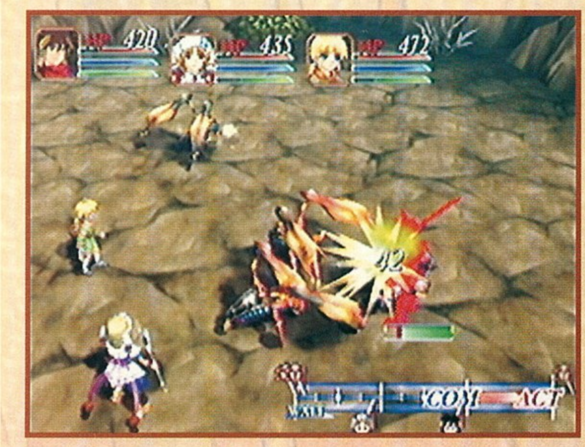


POZITÍVUMOK ÉS NEGATÍVUMOK

Mivel a pozitívumok nagy részét már ellőttem, ezért most inkább a negatívumok kerülnek előtérbe. Kicsit kellemetlen érzés, mikor egy jó játék hibáit kell felsorolnom és feláldoznom a teljesen pozitív magánvéleményemet az objektivitás oltárán. Hogy érzékeltessem, ez kicsit olyan dolog, mintha arra kérnének téged, hogy sorold fel egy olyan ember hibáit, akit nagyon szeretsz. Szóval az első bajom a Grandia II-vel, hogy kicsit megkopott ez alatt az egy év alatt. Ami egy éve DC-n gyönyörű volt, az ennyi idő elteltével PS2-őn már csak középszerű lehet. Sőt a konverzióból adódott egy-két bosszantó hiba is. Nem ártott volna például a képernyőre egy full anti-aliasingot húzni, mert így végig olyan érzésünk van, mintha rezegne a képernyő (ez hosszú távon kicsit zavaró a szemnek) és sokszor látni, hogy a textúra szélek nincsenek lesorjázva. Ez nem csak a DC verzió után volt zavaró (ahol alkalmazták ezt az effektet), hanem a többi PS2-es játék után is, hisz manapság már nem nagy megterhelés anti-aliasingot készíteni, erre már számtalan példát is láthattunk. A másik sokkal zavaróbb bug, hogy néha ordenáré módon lelassul a program a nagyobb csaták hevében. Ilyen DC-n nem volt, bár úgy vettem észre, hogy PS2-őn is csak a zárt helyeken (értsd barlangok) fordul elő. Nyílt terepen nem, viszont ott halovány köd lepel homályosítja el a terepet – ez szintén nem volt jelen DC-n. A PS2 erősebb gép, mint a DC, akkor viszont nem értem, hogy miért nem lehetett legalább ugyanolyanra megcsinálni a Grandia II-őt? De hát ez van, mikor egy konverzió elkészül... Egyébként ezen bajok hamar megszokhatók, sőt a többségük csak akkor felfedezhető fel, ha esetleg játszottatok a DC verzióval. Ha azt nem láttátok nem fogjátok (annyira) észlelni őket. A grafika egyébként még mindig cuki. Tetszett a managa stílus, ami nyomot hagyott a karaktereken, hisz nem csak a menükben, hanem az egész grafikán alkalmazták. Igaz, hogy kicsit szögletessé teszi a szereplőket, és bizonyos testrészeik, mint például a szájuk lemaradt, de ugyanakkor igazán hangulatossá varázsolta az egész játékot. A karakterek meg egyenesen művészien vannak megrajzolva (pld. a párbeszéd képernyőn, vagy az oldalainkon látható illusztrációkban), le a kalappal a rajzoló előtt. Jól néznek ki a gigantikusabb varázslatok, gondolok itt arra, mikor átvált filmbe vagy rajzfilmbe a játék – lásd Millenia mágiáit. A történeten, a harci rendszeren és a fejlesztésen kívül van még egy dolog, melyben tökéletes a program. Ez pedig a zene! Csodálatos és hihetetlenül szép számok csendülnek fel, lírai aláfestést adva a cselekménynek. Kedvenc számom Elena éneke volt, amit ha jól tudom portugálul ad elő a hölgy és egyszerűen szívmelengető a dal! Úgy hallottam audio CD-n is mellékelték a DC verzióhoz a játék zenéit, és arra szeretnélek kérni benneteket, ha megvan valakinek és volna olyan kedves, hogy elküldi, írjon vagy hagyományos levelet a postafiók címre, vagy pedig egy e-mailt ***(576konzol@576.hu)***. Előre is kösz! Visszatérve a játékra, vannak szinkronhangok is, sajnos azonban csak a történet bizonyos részeinél. Szerintem PS2-n leszinkronizálhatták volna az egész játékot. Ahol viszont van hang ott nagyszerű munkát végeztek a színészek. Még talán a FFX-nél is jobb a szinkron helyenként, köszönhetően, hogy remek átéléssel mondják a színészek a szöveget. Az értékelésnél nem rugaszkodhatok el a tényektől és figyelembe kell venni a program legnagyobb hibáját, ami DC-n is jelen volt: túl rövid! 30-37 óra alatt bárki végigjátszhatja, és ebben már benne van az is, ha mindent kifejlesztünk. Igazából csak egyszer játszható végig, mert tikok is alig vannak, és aljátékból is nagyon kevés van, bár azért abból akad egy-kettő. Összegzésképpen ugyan a PS2 verzió nem tud semmiféle újdonságot vagy pluszt felmutatni, de ennek ellenére én azt mondom mindenképp érdemes beszerezni, ha nem játszottál vele DC-n! Mindenesetre remélem, hogy a kifejezetten PS2-re készülő Grandia X már jobban kifogja használni a gép tudását. A játékhoz teljes végigjátszást a 37-es és 38-as számban találsz!

Veres Miki







GRANDIA II

UBI SOFT/GAME ARTS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (64kB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ TÖRTÉNET, HARC, FEJLESZTÉS, ZENE
× KONVERZIÓS HIBÁK, RÖVID ÉS LINEÁRIS, KEVÉS TITOK

7 pont

PAC-MAN WORLD 2

SAJTEMBER ÚJRA SZÁGULD

A Pac-Man világ évről évre változik, ebből adódóan minden alkalommal sikerül újat mutatni a játékosoknak, bár tény, hogy nagy áttörés az volt, amikor tavaly a Namco 20. születésnapjára bemutatta a Pac-Man World 3D-s verzióját, ami másodpercek alatt világsláger lett.

A második rész megjelenése is elég nagy reklámkampánnyal lett megtámogatva, és a készítők szinte minden oldalról megpróbáltak inspirációt szerezni a játékhoz (perszer használhatnám a lopás szót is, de az rosszindulatú lenne, ami nem opció egy Pac-Man tesztelésnél).

Igazából elöljáróban csak annyit mondanék a játékról, hogy szinte minden téren kifogástalan, de nagy rosszindulattal is jó. Viszont van egy komponense, ami szinte teljesen szánalmas és agyonvágja a játszhatóságot, ez pedig szerény megítélésem szerint a kameramozgás. Erről a későbbiekben még fogok írni, de talán az lesz a legjobb, ha a játék szellemiségéhez méltóan pár mondatban leírom, hogy mi is a története a második résznek.









Hol volt, hol nem volt... Volt egyszer egy Pac-Land, ahol a kis Pac-Man-ek boldogan éltek. A város közepén álldogált egy fa, melyen arany színű gyümölcs termett, így mindenki boldog és vidám volt. Persze ha valaki hozzáér ehhez a szent fához, netán ellopja ezeket a gyümölcsöket, akkor bizony nagy veszedelem tör ki a világ eme rejtett pontján! Egyik sötét éjszaka pár szellem belopózik a faluba és ellopja a fák gyümölcsét! A föld megremeg, villámok hasítják ketté az eget, hiszen ezzel kiszabadították a fő szellemet börtönéből, ahhoz pedig nem kell nagy tudás, hogy rájöjjünk: eme tett a végét jelentheti a Pac-világnak, hacsak kövér, sárga mindenfaló hősünk nem tesz valamit ellene. Sablonos, de ez van!

A játékban rengeteg a pálya, és ez mindenképp pozitívum, még akkor is, ha némely feladatot annyira nehéz lesz megcsinálni, hogy a falat rágjuk majd erőlködésünkben! Minden rosszindulat nélkül mondom, hogy itt sikerült összeválogatni a platformtörténelem legismertebb megoldásait, így mindegyik feladat élvezetes és izgalmas.



Aki az első részt ismerte, az pontosan tuja, hogy milyen 3D-s világban kell barangolni, így nem nagyon magyarázom el az irányítást, úgyis tudni fogjátok. Nagyon megfogott -annak ellenére, hogy már lassan a negyedévszázadot taposom – a főszereplő sokszínűsége. Mindenféle mozgása képesek vagytok, tudtok korcsolyázni, úszni falapokkal, dobálózni, és ha egy vizes környezetben vagytok, meg tudjátok ragadni a kemény fémgolyókat és így lemerülhettek a vizek aljára, ahol összeszedve mindenféle power-upokat sérthetetlenek lesztek. Lara Croft stílusában a dolgok szélén tudunk lógni és a Sonic-sorozatból megszokott sprint is megy nekünk! Nyugodtan mondhatom, hogy szüksége is lesz rá, mivel szinte minden létező felületre fel kell mennie, így nincs nagyon választásotok.

A pozitívumok után jöjjön a pár sorral feljebb említett negatívum: a kameramozgás. Sajnos a legkezdetlegesebb kameramozgásról van szó, amivel valaha találkoztam! Nagyon elkeserítő tud lenni, amikor egy nagy precizitást igénylő pillanatban azért nem tudjuk megoldani a feladatot, mert nem látjuk a pályát rendesen. Ez sajnos képes olyan pontokban kicsúcsosodni, hogy már nem látjuk magát a karaktert, mivel a kamera beszorult egy fa mögé vagy egészen másfele néz. A játékosnak néha olyan érzése van, mintha a készítők elsődlegesen a játékot szerették volna nehezíteni ezzel a mozgással. A grafika viszont nagyon szép, mint látvány, mint fantázia szempontjából, szép textúrákkal és látványos hátterekkel.



Ami a legjobban tetszett nekem, az a programozók törekvése, hogy az eredeti játékot megpróbálják átültetni erre a 3D-s programra. Megpróbálták a régi labirintusokat platform játékhoz méltóan modellezni, de csak részben sikerült, ettől függetlenül annyira elég volt, hogy a játék hangulata megmaradjon.

Ha a grafikán túl vagyunk, beszéljünk a hangokról, amik még old-school-abbak, mint a vizuális megjelenítések. A játék eredeti játéktermi verziójában nem sok hang volt, így ebben a játékban sem szól több 5 sávnál...szerintem. Persze lehet, hogy más, mást hall, de ezzel igazából semmi probléma nincsen. A legviccesebb,ó a szellemek kergetése közben ismert recsegés, miközben Pac-Man éppen fogyasztja a golyókat és ezzel szedi életerejét. A játék során találkozhattok még pár baráttal és ellenséggel, akik gyerekjátékhoz méltóan fognak gügyögni és segíteni nekünk a küldetések alatt. Mint már mondtam ezek mellett mindenféle segítséget is összeszedhetünk a világ különböző pontjain, így lövedékeket és gyógyszereket is találunk.

A legnagyobb pozitívum ebben a játékban a klasszikus tradíciók megtartás és az új dolgok ötvözése. Nem gondoltam volna a tavalyi megjelenés után, de a Namco végre kirukkolt egy olyan folytatással, ami még másfél évig lázban tudja tartani a Pac-rajongókat. Tény, hogy a program nem feltétlenül felnőtteknek való, de a kisebbek elképzelésem szerint hosszú hónapokig fogják nyomni a programot.

Kicsit meg kell barátkozni azzal a fránya kameramozgással, de ha ezt sikerül elérni, hosszú órákat lehet játszadozni, olyan világokat felfedezve, melyekhez eddig csak különkülön láttunk. Tényleg olyan érzése támad az embernek, mintha egy válogatást nézne a világ legjobb platformjátékaiból. Szinte minden komponens megvan benne, ami csak sikeressé tehetett egy ilyen játékot a múltban és végiggondolva, hogy a Playstation 2 tudása ezzel keveredik, nem kell túl jó kombinációs készség, hogy rájöjjünk: a Pac-Man World 2 a tavasz sikerjátéka lehet, sőt talán még a nyáré is...platform kategóriában mindenképp!!

aDaM

PAC-MAN WORLD 2

NAMCO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (47KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉP GRAFIKA, ÉRDEKES FELADATOK
× POCSÉK KAMERAMOZGÁS

7 pont



Knockout Kings 2002

Ali az isten!

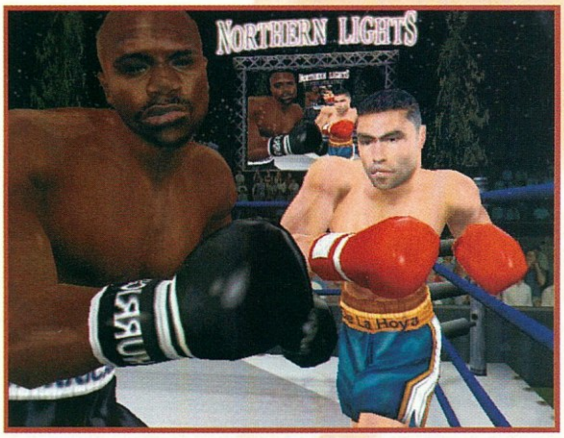
Az emberi mozgást szimuláló játékok kívánják a legnagyobb odafigyelést a készítők részéről, azt hiszem. Hiába a modern motion capture technika, mert ugye egy az egyben nem tudnak egy teljes mérkőzést beszkennelni, hanem megcsinálják a fő mozgás fázisokat, s innentől már manuálisan kell az összefűzésüket megoldani. Lassan erre valami új technikát kellene kitalálni, mert a KO Királyokban is ezt tartom a legszembetűnőbb hiányosságnak. Sajnos még nem láttam olyan játékot, ahol ez 100%-os lett volna, pláne nem boksz szimulátort. A sportjátékok állóképein manapság minden királyul néz ki nagyon, aztán ha megmozdul a képernyőn otthon, akkor jön a kisebb nagyobb csalódás, persze attól függően, hogy kinek mi az elvárása. Hm, ezt talán nem a bevezetőbe kellett volna írnom, szóval inkább jöjjön maga az ismertető.

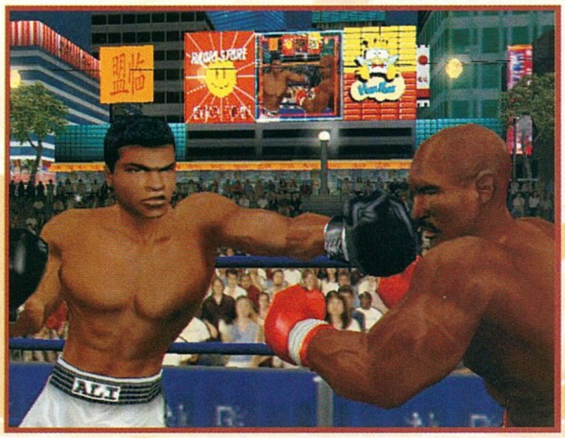
A program nyilvánvalóan a nagy Muhamad Ali nevét és alakját kívánja felhasználni a siker érdekében, mivel eme nehézsúlyú pofongép tűnik fel az intróban és a játék főmenüiben is ő az első, akit meglátunk. Az EA gondolom nem kis pénzt fektetett ebbe, de mivel nem vagyok boksz rajongó, így fogalmam sincs, hogy e név mennyire ingerli vásárlásra a fanokat. A zene az mindenesetre egész jó, amolyan gettozene – már amennyire meg tudom állapítani Modern Talkinghoz szokott füleimmel (hehe). A választható bunyósok a három alap súlycsoportból kerülnek ki, vagyis nehéz-, közép- és könnyűsúlyú emberekkel vívhatóak a viadalok. A móka kedvéért összeengedhetünk egy könnyűbe tartozót egy nehézzel is, bár mint később látni fogjuk, a nagyság nem jelent feltétlenül előnyt egy kisebb, de jóval gyorsabb ellenféllel szemben. A hozzáértők kedvéért jöjjön egy kis lista a választható sportolók közül. Nehézsúly: Muhamad Ali, Karl Savard, Eduardo Sanz, Darryl Rogers, Lawrence O'Toole, Lennox Lewis, Wladimir és Vitali Klitschko, Evander Holyfield. Középsúly: Oba Carr, Walter Williams, Catalino Magilaya, Gerardo Lopez, Sugar Ray Robinson, Bernard Hopkins, Oscar de la Hoya. Könnyűsúly: Roberto Duran, Henry Tibault, Michael Mallone, Pete Donohue, Barry McGuigan. Persze vannak unlockolható karakterek is, és a karrier módban még egy saját sportembert is összerakhatunk! Emberünknek adhatunk nevet, nemzetiséget és egy nicket (wonderkid, the surgeon, philadelphia kid, lucky lefty, baby face és hasonlók). Ezután tiszta RPG stílusban a tulajdonságaival is manipulálhatunk, például a magasság kihatással van a staminára, míg a súly az erő és a sebesség értékeket módosítja. Bár nagyjából nyomon követhető az alakítgatás vizuálisan is, de ez csak amolyan vízszintes és függőleges torzítgatása a figurának, semmi több. Összesen 200 módosító pontot osztogathatunk el emberünknek, de ezt a véletlenszám-generátorra is bízhatjuk, ha lusták lennénk hozzá. Ezek után már csak a fizimiska kiválasztása van hátra a kilenc lehetséges közül, lehet mellé tetkót is tenni a vadabb és harciasabb kinézet érdekében a testre (nem túl nagy választék, és jó lett volna valami szerkesztő is, hogy "szeretlek Mari" vagy "üss" feliratokat gyárthasson a leleményes player). Megemlíteném még a gúnyolódás gombra előhívható reakciót, ami hatására talán ellenfelünk koncentrációját törhetjük meg valamennyire, és van még egy speciális ütés is a listában. Ebben a karrier módban amúgy a managerünk szervez nekünk meccseket, s az edzőterem szorítójából kell feljutnunk a célig, ki természetesen nem más, mint Ali bácsi. Mivel a játék tényleg nincs túlbonyolítva, így ezen kívül játszhatunk Exhibition és Tournament mode-t és kész. Az Exhibition egy mérkőzés a gép vagy haverunk ellen, a Tournament pedig amolyan "csak egy maradhat" sorozat négy vagy nyolc versenyző nevezésével. A stadionok is ismerősek lehetnek, többek között Patriot Arena, Caesars Palace, Wembley, és Dortmund Garden helyszíneken folyhatnak a virtuális meccsek. Hát most elértem oda, amit a bevezetőben már elkezdtem mondani, vagyis az animáció hagy némi kívánnivalót maga után. Olyan az egész, mintha balettoznának a fiúk, mivel az ütéseknek nincs meg az a dinamikus lendülete, amit élőben láthat az ember. Az a gyanúm, hogy az ütésfajtákat álló helyzetben digitalizálták be, és innentől el is vesztették azt, ami a valódi mozgás illúzióját megteremtheti. Ezt így nem nagyon tudom most elmagyarázni, de gondoljatok arra, hogy két ember árnyékol a tükör előtt, aztán fogják őket, és egymás elé montírozzák, mintha harcolnának egymással. Persze lehet mozogni a ringben, oldalazni, hátrálni, de mintha minden egyes ütésnél megtorpanna az illető. Mielőtt azt gondolnátok, hogy csak ezt a játékot finnyázom, olvassátok el, mit írtam az elején. Az a baj, hogy az emberi test mozgása nem olyan fizika, mint pl. egy autóverseny esetében, itt az anatómia számít legfőképpen. Az izmok, inak, csontok alkotta egész, ami reagál a tehetetlenségi erő és a gravitáció vektoraira. Nem tudom, hogy a mai processzorok kevesek-e egy ilyen valós idejű komplex modellezéshez, vagy még a programozóknak kell szintet lépni a feladathoz.

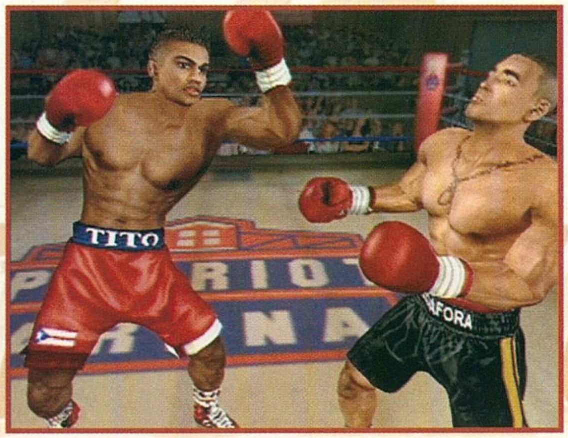
Az animot leszámítva viszont a grafika jónak mondható az arcok, a test és különösen az izmok kellő alapossággal lettek megjelenítve. Sajnos a ringen kívül más a helyzet, egy tíz féle embert magába foglaló 2D-s közönség lesi a meccset, és szerintem azért nem lett volna nagyobb munka valami normális hátteret összedobni. A kötelek rugózása is tetszett, és már csak valami bíró hiányzott az összképből. Tudom, hogy felesleges, csak úgy kipróbáltam volna, mit reagál rá, ha az ellenfél helyett őt kezdem el ütlegelni... Amúgy az ütések hatására szétspriccelő izzadság és nyál (néha egy kis vér is) a pozitívumok közé számítandó. A lábmunka a bal joyra hárul legfőképp, előre, hátrálás és oldalazás szinten – amit megkavarhat néha az ellenirányú kamerakép. Az ütések között említést érdemel a már említett speciális, valamint egy illegális forma, amivel jól nemzőszerven lehet csapni ellenfelünket a gyors győzelem reményében. Sajnos ilyenkor a közönség fújolni kezd, és általában le is léptetik a trükközni szándékozó sportolót. A játék közbeni options-ben bekapcsolható health meter-rel valódi arcade érzés kerített hatalmába, de ennél sokkal jobb volt a választható belső, FPS kamera nézet mindkét játékos szemszögéből! Érdekes volt megfigyelni a másik arcának gyűrődését és grimaszait egy-egy keményebb találat nyomán, vagy az én játékosomét szemből. Kiütés esetén pedig amolyan dizzy effekttel látjuk a (hirtelen valahonnan megjelenő) bírót, amint ránk számol. Sajnos találtam közben még valamit: néha a fickó keze egyszerűen átmegy a másik fején vagy kezén, de a program nem hagyott oly maradandó nyomokat bennem, hogy ezen is elkezdjek sajnálkozni. Az EA műhelyéből kerültek ki ennél jóval nívósabb termékek is, bár egy bokszrajongó biztosan képes leülni és lenyomni párszor Ali bácsit ezzel is.

Dzson









KO KINGS 2002

EA SPORTS

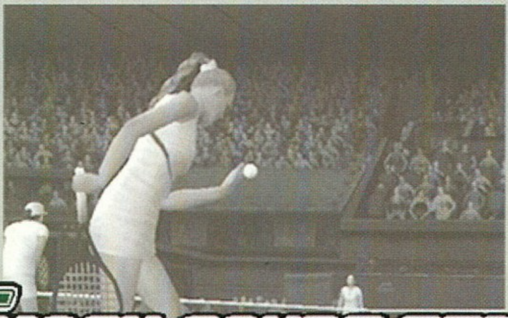
GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (56KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KIDOLGOZOTT TESTEK
× KISSÉ KÖZÉPSZERŰ JÁTÉK

7 pont



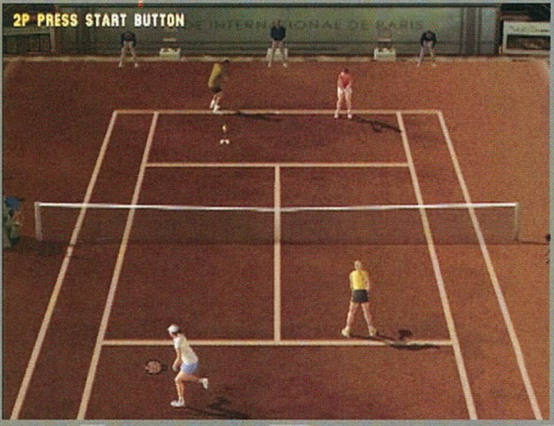




SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT

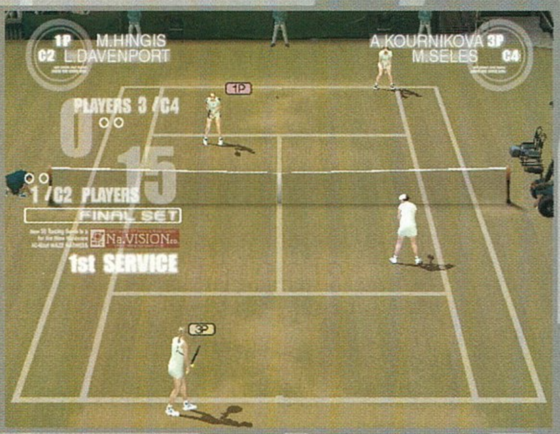
Már nem is emlékszem, hogy mi is volt a neve annak a teniszjátéknak, amit én teszteltem jó másfél éve… Asszem' Virtua Tennis volt és a legjobb játék volt, amit erről a sportról valaha csináltak. Kicsit furán mozogtak ugyan a sportolók, de a játszhatósága nagyon rávert mindenkire.

Aztán teltek múltak a hónapok, és nem sikerült megfelelő ellenfelet találni a játékhoz, így már igazán itt volt az ideje, hogy a PS2-es piacon is megjelenjen az a program, amit a japán játékosok már régóta élvezhetnek, névlegesen a Smash Court Tennis Pro Tournament. Ez a szimulátor (már, ha hívhatunk ilyen programot annak) minden teniszrajongónak tetszeni fog, mert nagyon játszható és maximálisan élethű.



A grafika néhol kicsit gyengére sikerült, de ez lesz a legkevésbé észrevehető komponense a programnak.

A játék intrójáról felesleges beszélni, szép és teljesen használható. Nem túl unalmas, nem túl felületes. Úgy látszik a játékkészítők kezdenek ráébredni, hogy a legsikeresebben akkor tudják eladni a programokat, ha valós játékosokkal tömik tele a sport szimulációkat, így itt végre létező teniszezők közül válogathatunk.



A teljes lista a férfiaknál: Pete Sampras, Andre Agassi, Patrick Rafter, Yevgeny Kafelnikov. A hölgyeknél külön örömömre szolgál, hogy megtaláljuk a mostanában videó klip statisztaként is munkát vállaló Anna Kournikovát, de mellette a jól megérdemelt legjobb négyből itt van még Martina Hingis, Lindsay Davenport és Szeles Mónika.

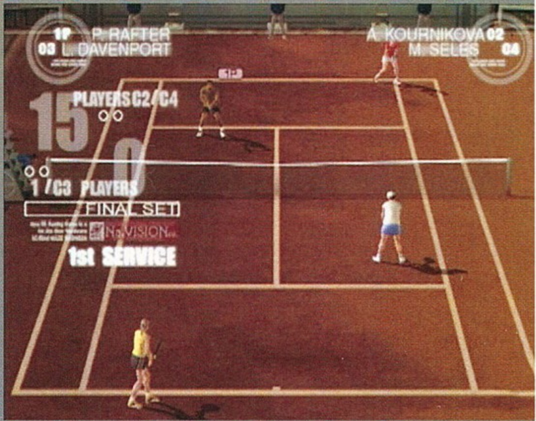
Ha valaki azt gondolná, hogy itt csak a szemünket próbálják kiszúrni a készítők a nagy nevekkel, az téved, hiszen a játékosok a valós tulajdonságaikat hozták magukkal a programba, így mindenki azt a posztot tudja majd a leghatékonyabban játszani, amiben az életben is jeleskedik. Agassi ügyesen játssza ki a hosszú labdameneteket, Sampras a szerváival üti szét a népet, míg Kournikova a hálónál fog sokkal jobban röptézni, mint bármelyik ellenfél. Nagy jól sikerültek a programban a különböző körülmények, mint pálya felület, napszak, közönség. Tényleg minden befolyásolja a mérkőzések végkimenetelét. A virtuális játékosok a létező összes felületen kipróbálhatják a teniszezést, erre a programozók a világ négy talán leghíresebb pályáját digitalizálták be.

A választható helyszínek listája a The Arthur Ashe stadionnal kezdődik az USA-ból, melynek kemény a felülete. Ide tartozik az ausztrál pálya is, Melbourne-ből.

A Tourno-i De Paris már salakpálya, míg a sort a világ nyugodtan mondhatom, hogy leghíresebb tenisz arénája zárja, a Wimbleton Court.

Minden felszínnek megvan a maga sajátossága és bizony ezt a nehézségi fokozatok folyamatos emelkedésénél látjátok majd a leginkább, mivel a gyorsabb felületeken igenis gyorsabban kell reagálni az ütésekre. Térjünk lassan rá magára a játszhatóságra! A program egyik legnagyobb pozitívuma negatívum is egyben, bár itt szeretném leszögezni, hogy minimálisan befolyásolja ez a játszhatóságot. Ez pedig a könnyűség! Könnyű és Normál fokozaton szinte nem találtok olyan ellenfelet a programban, aki megfelelő kihívást biztosít egy tapasztaltabb teniszező számára. Ez talán abból is adódik, hogy a szervákon kívül nem nagyon tudunk kiütni labdát a pályáról. Egyszerűen nem megy! Az élethűség a maximumon ketyeg végig, de ebben az egy részben bizony elszámolták magukat a készítők. Mivel azonban ez az egyetlen negatívum, nem is csámcsognék tovább rajta, inkább arról áradoznék, hogy mennyire élvezetesek a mérkőzések ebben a játékban.

Már lejártak azok a programok, ahol csak át kellett ütni a labdát a másik oldalra és várni, hogy az ellenfél végre belebakizzon valamibe. Itt kérem gondolkodni kell! Ráadásul az opponensek mesterséges intelligenciája olyan szinten magas, hogy kifigyelik a leggyengébb pontjainkat és idővel azon kapja magát mondjuk egy lassúbb játékos, hogy minden harmadik labdát lerövidítik a háló mögé.



A lecsapásoknál ugyanaz a helyzet. Nem egyszerűen lecsapják a labdákat! Megnézik, hogy hová is kéne lecsapni, majd belepréselik a labdát a pályának annak a pontjába, amelyik tőlünk a legtávolabb van. Ki merem jelenteni, hogy mióta játékokat tesztelek, ennyire élvezetes mérkőzést még nem sikerült vívnom az ellenfelekkel. Eddig csak az RPG és egyéb stratégiai játékok csapata érezhette azt, hogy az ellenfél konkrétan gondolkodik, de most már a gépek tudása lehetővé tette, hogy mindenféle sportokban is ki kelljen gondolni a stratégiát és gondolatban is le kelljen győzni az ellenfeleket.

Ha a Pro Challenge pontba sikeresen teljesítjük a gép által megadott feladatokat pénzt kapunk, amit mindenféle képre, videóra és tanácsra válthatunk a megfelelő menüpontban levásárolva. Ez a későbbiekben jól jöhet, amikor egy játékossal szeretnénk végigverni a fél világot!

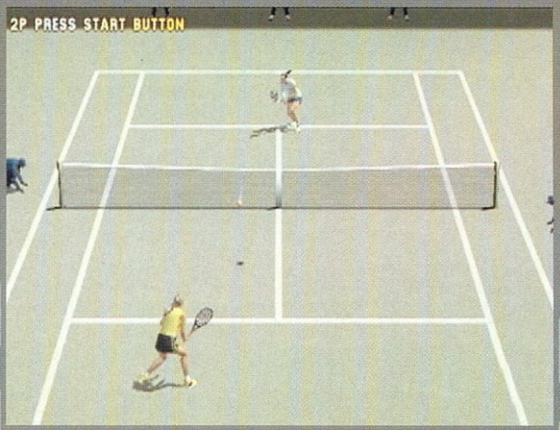
Picit zárásképp még a grafikáról írnék, ami nem sikerült valami szemet gyönyörködtetőre, ám a játszhatósága teljes mértékben ellensúlyozza ezt. A karakterek kétharmada hasonlít valódi énjére, de nem tagadhatom, hogy szívfájdító élmény volt Anna Kournikova virtuális mását megpillantani első alkalommal. Nem erőltették meg magukat a srácok. Mindent egy lapátra téve ez a program egy újabb generációnak készült, akik ezek után fogják csak megszeretni a sportjátékokat és remélhetőleg rengeteg folytatása lesz a történetnek.

Vagy két tucatnyi dolog van még a programban, amiről nem írtam, mint a multiplayer, a különböző kihívások, gyakorló pályák stb, de ezeket majd a játékban érdemes kitapasztalnotok, mindesetre azt leszögezném, hogy ha valaki megteheti, mindenképp vegyen magának egy Multi Tap adaptert és azzal szedje össze a barátait, mert jó dolog számítógép ellen játszani, de még jobb az idióta haverjainkat szívatni szanaszét!

aDaM

KURNYIKOVÁVAL ÉN SZÍVESEN...





SMASH COURT TENNIS

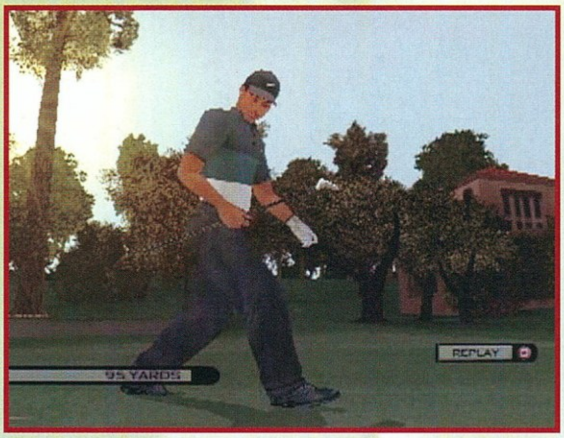
NAMCO

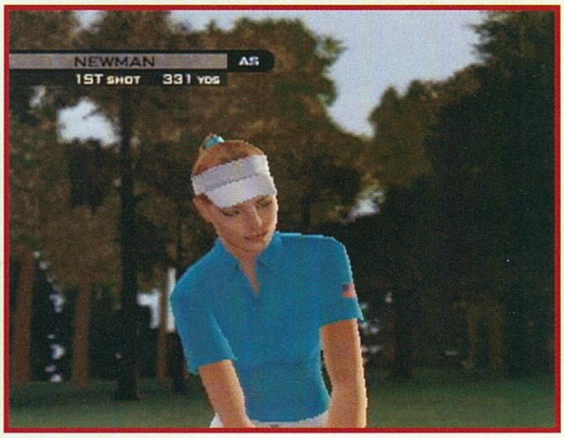
GRAFIKA: KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG: KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG: KIVÁLÓ
ZENE / HANG: KÖZEPES
HANGULAT: JÓ

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (84KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER

✓ NAGYON JÓL JÁTSZHATÓ
× NÉHA TÚLSÁGOSAN IS

8.5 pont



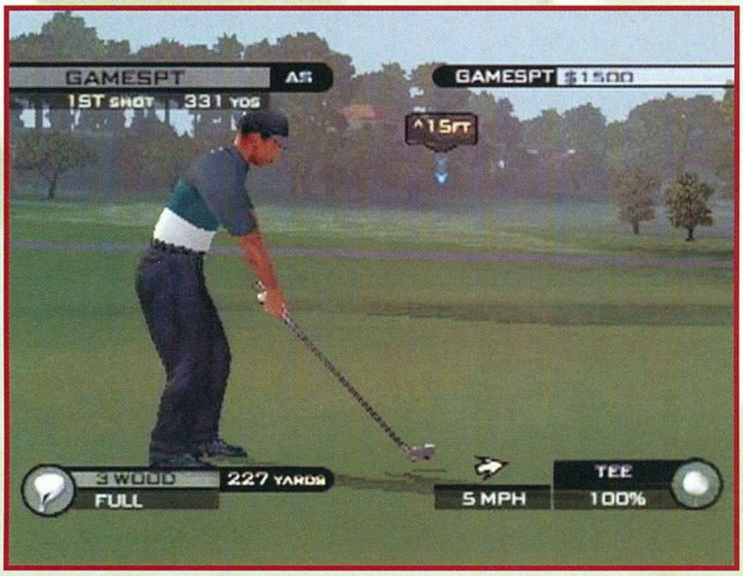


APRÓ LYUKAK VONZÁSÁBAN

A golfjátékoknál – már a C64-es években is – ugyanaz a típushiba jelentkezett: egyszerűen nem lehetett megtanulni a kezelésüket, mert a rengeteg felület és különböző réteg, ahogy ütni kell a labdát, ki kell választani az ütőt és bele kell kalkulálni a szelet, nem volt irányítható egy darab kontrollerrel.

Elkezdett hát kísérletezni a játékos társadalom a fejlesztőkkel karöltve és ennek eredménye lett a rengeteg különböző irányító mechanizmus, kijelző, pótméter, stb.

No, mindezeket első alkalommal sikeresen jó 1 éve tudta összehozni az Electronic Arts és akkor dobta piacra a Tiger Woods első részét, ami elég nagy gurításnak számított. A lehetőségekhez képest, mert egy háromdimenziós világot mozgatni, olyan vizuális megjelenítéssel, ami egy golfjátékhoz szükséges, még egy PS2-es sem tudott minimális gépigénnyel, így a gép erejének a kétharmada szinte kizárólag a pályák és labdák megjelenítésére ment el, ezzel nem sok helyet hagyva a mennyiségnek és különböző menüpontoknak. Ebben a játékban, már 17 valós pálya található meg, ráadásul még állítólag egy 18. is megnyitható, melyben különleges feladatok elé állít a gép, így senki sem panaszkodhat, hogy a játék nem fejlődött. Fejlődött, de még mekkorát!



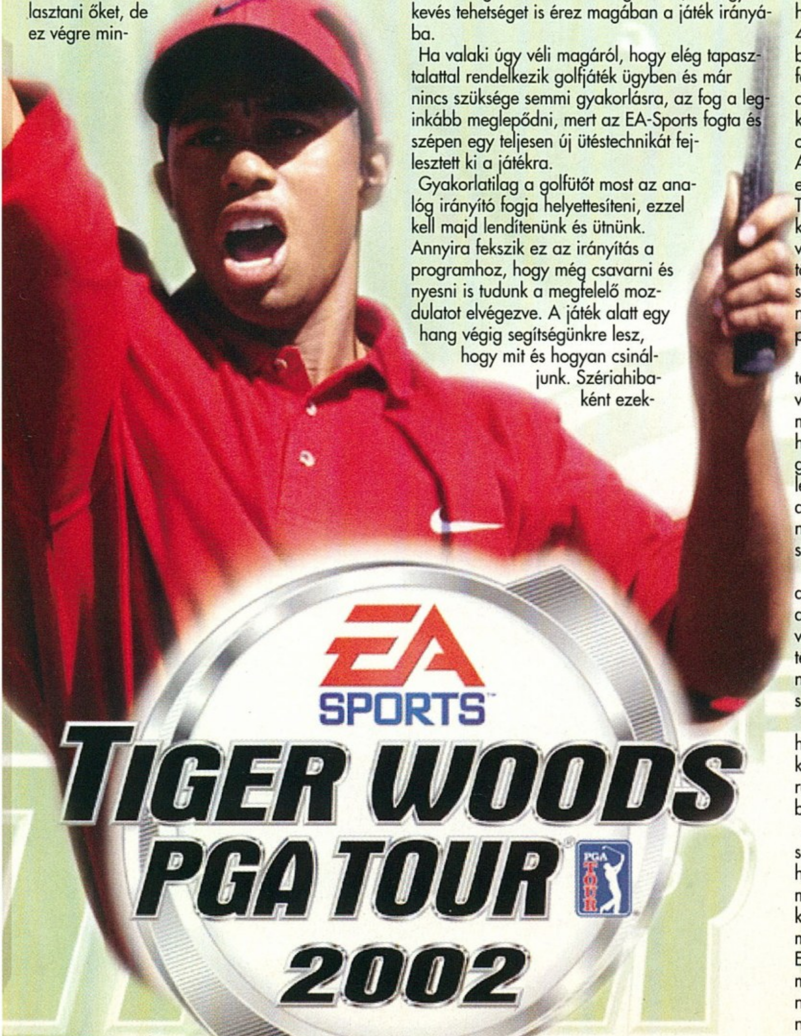
Sokkal több játékos és sokkal több kihívás közül válogathatjuk ki, a számunkra legérdekesebbet. Mégis a korszakalkotó döntés az volt a fejlesztőktől, hogy az indulás után, csak 1 menüpont választható, az pedig a Tutorial!

A játékosok veterán csapatából páran biztos kikérik maguknak, hogy a többi menüpont szürke és nem lehet választani őket, de ez végre mindenkit megtanít minimálisan golfozni, aki egy kevés tehetséget is érez magában a játék irányába.

Ha valaki úgy véli magáról, hogy elég tapasztalattal rendelkezik golfjáték ügyben és már nincs szüksége semmi gyakorlásra, az fog a leginkább meglepődni, mert az EA-Sports fogta és szépen egy teljesen új ütéstechnikát fejlesztett ki a játékra.

Gyakorlatilag a golfütőt most az analóg irányító fogja helyettesíteni, ezzel kell majd lendítenünk és ütnünk. Annyira fekszik ez az irányítás a programhoz, hogy még csavarni és nyesni is tudunk a megfelelő mozdulatot elvégezve. A játék alatt egy hang végig segítségünkre lesz, hogy mit és hogyan csináljunk. Szériahibaként ezekben az oktató részekben szinte mindig belefutnak a programozók abba a hibába, hogy egy utasítást mondatnak fel a színésszel, majd azt rendelik hozzá egy feladathoz. Magyarra fordítva, rengeteg alkalommal előfordult velem, hogy nem tudtam elütni egy labdát a fa mellett vagy a homokból ki, ám a gép a 57. próbálkozás után is csak annyit tudott mondani, hogy "üsd el a labdát a fal mellett!" Nem mondta, hogy hogyan vagy merre és legfőképp, hogy mivel. No, ebben a játékban ez is megoldódott. Az első erdőben landolt ütés után a gép elmondja, hogy mit csináltunk rosszul és segít. Aztán vár 3-4 ütést. Ha addig sem sikerül javulnunk, még besegít egy egészen új információval, egészen addig adagolva a segítségeket, míg meg nem tudjuk oldani egyedül a feladatot. Az oktatás a játékban egyébként amolyan Gran Turismo-szinten megy, mert különböző színű bizonyítványokat kaphatunk és ettől függően fog a játék besorolni mindet a versenyekbe színvonal szempontjából.





Ha már sikerült mindent teljesíteni, a játék elérhetővé teszi számunkra a többi menüpontot és kezdetét veheti a nagybetűs golf. A grafikáról annyit érdemes leírni, hogy sokat fejlődött a tavalyi játékhoz képest, rengeteg textúra javult, nem beszélve Tiger Woods karakteréről, ami szépen ki lett dolgozva.

A programnak megvan az az elit hangulata, ami a golfot megkülönbözteti a többi játéktól és a fejlesztő cég munkája egyértelműen látszik a végeredményen. Sokszor kapják ezek a fajta játékok kritikaként, hogy "egy ilyen komoly és nagy precizitást igénylő sport, hogy a fenébe szimulálható egy sima asztali konzolon?".

Itt ezt is sikerül alapjaiban kiaknázni, mert ugye ha valaki kezdő ebben a sportban, a könnyebb kategóriákat választhatja, míg a profi játékosok rengeteg apró és nagy hozzáértést igénylő gombokat is buherálhatnak az opcióknál.

Grafikailag már leírtam mindent, a játszhatóságról is esett szó, nem beszéltünk viszont a hangról. Nos, egy golfmérkőzésen alapvetően mindenki kussol, nehogy megzavarja a játékosokat, így nem nagyon volt szerencsétlen programozóknak mit digitalizálni közönséghangnak. Ettől függetlenül sikerült egy nagyon szép és mindenképp hangulatos atmoszférát kialakítani, néhol még lágy háttérzene is gondoskodik a nyugodt és lazulós hangulatról.

A kommentárok is betartanak minden golf-protokollt, így nem üvöltöznek és nem dumálnak bele a legnagyobb koncentrációt igénylő ütésekbe.

Ja, majd elfelejtettem! A grafikai megoldások közül nem említettem meg azt, ami talán a legtöbb dicséretet érdemli és a legkorszakalkotóbb, mind közül. Hölgyek, Urak! A pályákon lévő tavakon a vízcsillogás olyan szintű, hogy ez már egy új grafikai megjelenítés eljövetelét jelzi, ráadásul még azt is sikerült megoldani, hogy a víz felszínén kisebb koszréteg látható, ami már a játékgrafikai (vagy processzor?) tudás csúcsa. Tök jó látni, hogy az általunk másfél éve már tökéletesnek tartott PS2-es grafika, még bőven meg tud újulni és javulni! Az meg, hogy végre sikerül egy ilyen irányítást összerakni, egyenesen korszakalkotó dolog, remélhetőleg másoknak is születik a fejében hasonló elképzelés és egy szép napon a legbonyolultabb mozdulatsorokat is képesek leszünk egy sima irányítóval modellezni és produkálni. Nem tudtok olyan érvet mondani, ami ez ellen a játék ellen szólna, épp ezért én sem teszek ilyet. Nagyon kíváncsi vagyok, hogy talál e valaki kivetnivalót benne, ha ez megtörténik, írjatok egy levelet nekem, jó?

aDaM

TIGER WOODS PGA TOUR 2002

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (60KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ GRAFIKAILAG GYÖNYÖRŰ
× ADDIKTÍV

9.5 pont





AZ IDIÓTA PÁSZTORFIÚ ESETE A VARÁZSFURULYÁVAL

Nos, ha azt mondanám, hogy elálló, lebegő fülek, nagy vízfej tetején csomóba összefogott haj és bamba tekintet jellemzi eme játék hősének megformázott gyermeket, mire gondolnátok? Nem, nem rólam mintázták (bár vannak hasonlóságok nem kétséges), csak a Core Desingnek valahogy ezek a formák estek kézre, ami bevallom meglepett, lévén ők alkották meg a szinte minden számban megemlített Lara Croft figuráját is. Szegény Gerdy pedig nem néz ki valami formásan még a világhoz képest sem, amiben kalandjai fognak valamilyen szintű szórakozást biztosítani a tisztelt játékosoknak. Számomra leginkább valamiféle Disney utánérzésnek látszik az egész game jellege, mindenesetre szerintem nem éri el mondjuk a Jak and Daxter vagy a Maximo színvonalát, bár a lemaradás elég csekély csupán.

A szigetet, ahol lapátfülű barátunk éldegél, anno heten alkották, s lelke az Élet Makkja volt – mint legelső művük. A sziget harmóniájának a fenntartása a főpásztor (Master Herder) dolga a makk ereje által (Use the Acorn, Gerdy). A mesterek utódját a négyévenként megrendezésre kerülő Nagy Pásztor Tornákon választották – volna, ugyanis Zadorfnak, a legelső mesternek esze ágában sem volt másnak adni a hatalmát (igazi politikus mentalitás). Mivel vele volt a makk ereje, így a tornákon sem tudta senki ledefeatelni, míg egy napon megjelent a színen Gerdy faterja, mint potenciális ellenfél. Persze Zadorf nem szándékozott becsülettel kiállni ellene, hanem választási kampányfogásként mély álmot varázsolt rá, és ezért hősünk hiába is keltegeti a torna napjának reggelén. Sebaj, majd a kedves és ügyes jólelkű játékosok segítségével zöld ágra vergődik a nagy kalandok sokaságában, nem? (Hé, ne lapozz el!)

A grafikából már a start képernyőn is ízelítőt kaphatunk, mivel a kamera szép komótosan berepüli az egész tájat, s ez így lesz minden pálya elején. Mint az megállapítható, a helyszín nincs éppen túlzsúfolva objectekkel és speciális dolgokkal, viszont ezt ellensúlyozandó elég egységes tervezési koncepciót tudhat magáénak. Érdekes, hogy nekem általában egyből az a hasonlat jut az eszembe a játékokról, amit egy régi vasútmodellező könyvben ajánlottak a kezdő terepasztal építőknek: egy asztalba ne akarjunk belezsúfolni mindent, erdőt, folyót, várost, utakat és házakat. Válasszunk ki egy témát, és tartsuk is magunkat hozzá, ugyanis így kis ráfordítással is szép és kellemes eredményt érhetünk el, ami gyakran jobb, mint egy teljesen beépített koncepció. Szerintem ezek az irányelvek teljesen igazak a pályatervezők szempontjából is, és a Core a jó utat választotta. Mint láthatjuk, van tágas rétecske, erdőcske, tehenecskék nyalják a fűvecskét a legelőcskén, patakocska, kis vízesés (ecske?) után tavacska, benne halacskák, gyűjtögetésre való kis harangocskák, csirkécskének látszó tárgyacskák egy ólacskában, és végül de nem utolsó sorban egy házikócska, hol Herdy lakik a papával. A környezet szembetűnően rajzfilmszerű, amolyan Disney és Hanna-Barbera keverék, de persze lehet, hogy csak nekem az, és másnak mondjuk a Frakk jut az eszébe róla. De ne a modernebb fajta Cell Shaded (vastag fekete szegély főleg a karakterek kontúrjaképpen) technikára gondoljatok, inkább a régi, jól bevált egyszerűbb kivitelezésű cartoon-okra. A színvilág is a pasztell, és igyekeztek szintenként összeválogatni a

HERDY GERDY

palettát, így a kezdő erdős részben leginkább a barnás és sárgás-zöldes színek dominálnak. Bár mikor először láttam meg Gerdy gyerek világát, bevallom fanyalogtam egy kicsit, mivel valahogy másként képzeltem el a dolgokat, de úgy húsz perc múlva kezdett tetszeni és egyre jobban belejöttem. Olyasmi ez, amire azt mondják, hogy "evés közben jön meg az étvágy". (Ezt egy volt barátnőm is mondta nekem, csak éppen más értelemben.) Azt nem felejtem el azonban, mikor megláttam Gerdyt animálva is – előtte meg az intróban tűnt fel, hogy képes a füleit is mozgatni! Szóval, a gyerek ott áll a ház előtt, a kezei leérnek a lábszára közepéig és tipikusan úgy ringatja magát, mint a ketteske a Lipótmezei pszichiátriai klinika megfigyelőjében! Na jó, ennyire nem vagyok szemét, szóval legyen inkább valami ganxta rapper mozgás akkor, olyan mai mutogatós stílusban, jobbra-balra rugózva és lengetve mancsai hozzá. Nah, mozgassuk meg az engine-t! – gondoltam, és belevetettem magam a kalandokba. Hát, a minimális berángatás csak akkor tapasztalható szerencsére, ha körül kívánok nézni a kamerával, de játék közben igazán elhanyagolható. Hm, megint vívódok, hogy leírjam-e az irányítást, mert szerintem az ilyen platform dolgoknál ez az, amire kb. fél perc alatt rá lehet jönni, mivel nem túl sok az a 14+2 gomb + 2 joy a kontrolleren (ráadásul segítséget is kapunk a játékban sok helyen). De az is igaz, hogy a leírás pont annyi helyet foglal el, mint eme rövid kis vívódásom. Nah, majd megkérdezem GvM-et erről, az lesz a legjobb. Visszatérve bamba hősünkhöz, körülnézve a házikó környékén (és mosolyogva a dagonyázó röfiken) valami tartalmasabb elfoglaltságot keresve elindultam a csengettyűk mentén. Rövidesen találkoztam egy NPC fiúval, aki kijelentette, hogy ő lesz a legjobb pásztor, bár aggodalmát fejezte ki Gerdy aluszékony faterja miatt is, és adott egy térképet, ami alapján könnyebben megkereshetem a faluban a nagyit, ki valószínűleg segít megoldani a problémámat. Hohohó, szóval kapok questeket is a játékban! Ez igen örvendetes, mert féltem, hogy a feladatom szigorúan platform alapokon fog nyugodni, de így azért kapunk egy történetet is valamilyen szinten. Sajnos Herdy állandóan olyan furán vigyorog, ezért igyekszem elkerülni azt, hogy a kamera szemből mutassa huzamosabb ideig. Tovább gyűjtögetve a harangokat egyre növekedett a már említett tetszési index, és ez legyen nektek is intő jel, miszerint ne írjatok le egy gamét csupán az első 2 perc alapján! Érdekes módon ez a tesztelők sorsának kétélűsége, mivel (mint azt GvM írta valakinek neten) mi nem mondhatjuk azt valamiről, ha nem tetszik, hogy "na erről ennyit", és nem tehetjük le a joyt, hanem igenis játszanunk kell az adott anyaggal. Viszont így olyan kellemes játékokat is megismerünk, amiket talán be sem tennénk a gépünkbe önszántunkból – a fent említett okok miatt. Szóval így kedveltem meg lebegő fülű barátunkat is, és egyre nagyobb kedvvel nézegettem a virágokat, madarakat, barna nyuszikat, pillangókat, fát kopácsoló harkályt és ügyesen vízbe is fulladtam a patak egy mélyebb szakaszán. Nagyon pozitív dolog, hogy nem a pálya elejére kerültem vissza, hanem halálom helyéről folytathattam azonnal a játékot. Sajnos a pályák között hajlamos töltögetni a program, de egy pálya nem két perc alatt teljesíthető általában, így talán ennyi még belefér a várakozásba. Miután megcsodáltam az őzeket és a földből félig kiálló vakondállatot is, csupán egyetlen dolog maradt, ami nem igazán nyerte el a tetszésemet, mégpedig Herdy mozgatása. Ezen belül is a futás, jobban mondva annak vége, amikor is a fiú fékezésképpen furán csúsztatja a lábát. Ez jól mutat akkor, ha előtte tényleg futott is a gyermek, na de mikor épp csak előre nyomtam a joy-t fél másodpercre, akkor talán nem kéne ilyen dolgokat produkálnia. A másik említésre érdemes hiba pedig az, hogy néhol lehet egy helyben futtatni szegényt valami objecttel szemben. De ezeken kívül minden más korrekt és használható, az irányítás nem fog senkinek gondot okozni remélhetőleg.

Közben találkoztam a cigánnyal, aki (akik) a külső térképen kalauzol majd minket, vagyis lényegében ők a felelősek azért, hogy továbbjussunk egyik pályáról a másikra. Sajnos a szinkront kissé elrontották, mivel a karakter egy idős néninek látszik (valami puttonnyal, amiből edények és levehető előlapos autórádiók kandikálnak ki), miközben a hangja teljesen olyan, mintha egy kb. 25 éves csaj próbálna meg minél mélyebben beszélni. Nem értem, talán nem volt a közelben egy korban inkább megfelelő hölgy, esetleg valamelyik developer nagymamája? Na mindegy, a külső vilában végre menthetek is, és irány a következő helyszín. Na itt már beindul jobban a történet. Rögtön találkozok is egy lila hajú lánykával, aki egy hintán ülve mutatja meg az emberekkel való beszélgetés módját, kiket a térképem is mutat. Ügyesen megtaláltam a nagyit is, ki nagyon megnyerő és aranyos, ha rajta van a szemüvege, mivel pont úgy pislog a végén a szeme, mint az általában megszokott a rajzfilmekben. De ami tényleg fontos, megvan a kis harangok gyűjtögetésének a célja: 100 kisharang után kapunk egy nagy harangot, aminek a tehenes ember annyira örül (tehénkéivel együtt), hogy cserébe kinyit egy "Extras" dolgot nekünk a menüben. Mivel nem mindig tudunk begyűjteni minden harangot egyből, így nyugodtan visszamehetünk már bejárt pályákra az otthagyottakért. Például nekem az első pályán maradt egy, de túl magasan ahhoz, hogy elérjem (dühöngtem is egy







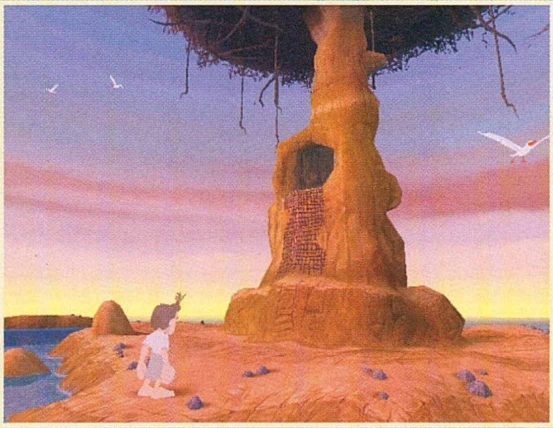




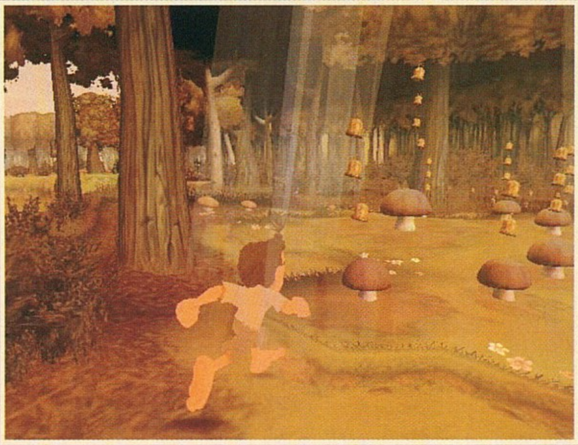
keveset), azonban később kaptam egy cipőt, amivel jóval nagyobb ugrások kivitelezhetőek az alapnál (futás közben szaltózik is Gerdy), s ezzel már megszerezhettem azt is. Közben azért megjegyzem, a folyóvíz textúra lehetne folyamatosabb, mert így kissé darabosan csordogál az a patak... Ó, és majdnem elfelejtettem leírni, hogy van ám 60Hz-s TV support is! Mint azt már (úgy emlékszem) említettem egyszer, ez az amerikai/japán televízió szabvány miatt van, ami gyorsabb mint a miénk itt Európában, viszont kevesebb sorral dolgozik. Ennek eredménye sajnos legtöbbször az, hogy megszámolhatóak lesznek a rasztercsíkok a képernyőn, mivel nem sok készülék támogatja korrektül ezt az öreg kontinensen. Persze örüljünk, hogy ez is van, mivel a legtöbb cégnek annyit jelent a korrekt PAL átirat, hogy nézhetjük a lassabban futó játékot az aránytalanul összehúzott képernyőn (lásd DMC). Szóval, a Herdy Gerdy esetében sem tudom kijelenteni, melyik módban a jobb, de az tény, hogy 60Hz-n a rángatások szinte teljesen megszűnnek, és eltűnik a fekete keret is a kép alsó és felső részéről.

A játékban nem csak a csengettyűk gyűjtögetése ám a cél! Herdy-nek (nevéhez méltóan) pásztorkodnia is kell különféle teremtményeket, s általában tevékenységének időeredménye a továbbjutás feltétele. Az első ilyenre máris sort keríthetünk, mihelyst megleljük az öreget, akihez a nagyi küldte el a sziget egyetlen reménységét. A próba szerint be kell terelgetnünk a csirkeforma lényeket a karámba. Ez igen egyszerű művelet, mivel csak a Doops-ok körül rohangálva a helyes irányba kell hajtanunk azokat. A megvalósítás nekem nagyon tetszett, mintha tényleg valamiféle csirkéket kellene hajkurászni körbe-körbe! A teremtmények nagyon hűen követik valódi társaik viselkedését, csoportokba tömörülnek, riadtan elfutnak előlünk, tényleg élvezetes móka behajtani őket a helyükre! Hogy mennyi Doops (vagy Dupes?) fér még be, azt a karám előtt elhelyezett táblán tudjuk nyomon követni, azt hiszem ez minden, amit elmondhatok erről. Ha megvagyunk a csirkézéssel, az öreg elismerően megdicsér, és ad egy csúzlinak látszó tárgyat, ami valamiféle terelgetési segédeszköz. Kedves játék, és a most hallható tangóharmonikás zene is kellemes a füleimnek. Az aláfestő (néha azért kissé egyhangú) dallamok teljes egészében instrumentálisak, ezzel csak tovább fokozva a rajzfilm feelinget. Időközben jelentkezett egy szemüveges vakond, ki a segítségadás mellett mentőhelyként is hasznosítható, ami nagyban megkönnyítheti a kevésbé advanced játékosok dolgát. Mivel ez nem végigjátszás, így azt hiszem, még leírom a következő pálya tapasztalatait és nem többet, mivel szerintem kedvcsinálónak ennyi is elég volt.

Szóval, itt is figyelem a pályát, amit ugyanúgy bemutat a kamera, mikor egy szürke szamár után feltűnt valami nagy és veszélyesnek látszó állat a földön ücsörögve, ami leginkább egy rózsaszín medvére hasonlított. Később kiderült, hogy a nevük Gromp, és előszeretettel esznek meg bármit, ami az útjukba kerül, legyen az csirke, gizmo vagy Herdy. Ezek a gizmók lehetnek éppen koala medvék is hosszú farokkal, kinek mi tetszik. Szerencsére a gonosz Grompok hülyék, és elég könnyen csapdába ejthetők oly módon, hogy Herdy a közelükbe megy, mire a medve elkezdi kergetni szegényt. Ilyenkor csak át kell futni egy Gromp fejjel jelzett csapdán, hogy üldözőnk is arra jöjjön, mire az megfogja a fenevadat és kész. Ez egyszerű is, de mikor én először ejtettem foglyul egyet, majd büszkén elkezdtem terelgetni a csirkéket a karámba jött a meglepi, ugyanis a Gromp előszedett egy horgászbotot, és elkezdte kihorgászni a nehezen behajtott Doopsjaimat! Na szép, restart



level... Elvileg a patakot is ki lehet használni a feladathoz, mert a csirkefélék lebegnek (de nem úsznak) a víz tetején (ha jól vettem észre), valamint hasznát vehetjük az öregtől szerzett csúzliszerű pásztorbotnak is, mert ha a földbe szúrjuk annak mágikus hangjai vonzzák az állatkákat. A bottal próbáltam a gizmókat is becsalni a helyükre (a térképen mindent megtalálhatunk, állatokat, csapdákat és karámokat is), de miután egyetlen cálba juttatása is kb. fél órát



vett igénybe, lemondtam a másik ötről. Gondolom, lesz valamiféle hasznosabb eszköz is ezeknek az idegesítően ostoba szerzeteknek a megregulázására, például az első sivatagi pályán megszerezhető furulya a mókustól. Vagy előtte ki kéne derítenem az undok beszélő fa rejtélyét? Áh, ezt inkább rátok hagyom azt hiszem, mert jó, hogy aranyos játék meg minden, de hajnal 4 óra van az amúgy is előre állított időmérő szerkezetemen, és bár a holnapi locsolós népünnep miatt nem kell korán kelni, de azért érzem, hogy kezdek tompulni. A mókusos feladat azért jópofa, mert több Gromp is üldöz, viszont ezek egymást jobban utálják, mint minket, így elég hamar össze lehet ugrasztani őket, miközben mi a feladatra tudunk koncentrálni.

Félálomban persze nyomok még ide egy összefoglalást. Ha a Maximo, Jak és Dexter, Klonoa 2, Crash Bandicoot ott vannak a polcodon, akkor ajánlani tudom a HG-t is melléjük nyugodt szívvel. Bár lehetne kidolgozottabb, viszonylagos egyszerűsége mellett jó játékot kínál. Nem kell benne ölni, rombolni, felgyújtani vagy ilyesmi, de azt sem mondom, hogy a kisebb korosztálynak szól, hiszen aki szereti ezt a stílust, az leül hozzá duplaX környékén is, nemde?

Dzson

HERDY GERDY

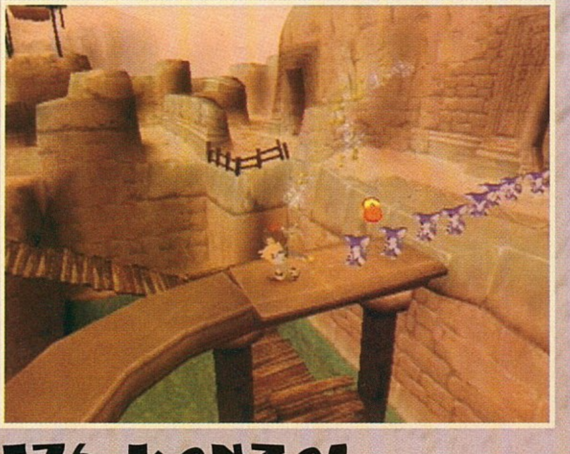
EIDOS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (90KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KEDVES, RAJZFILMSZERŰ JÁTÉK
× VANNAK JOBB ALKOTÁSOK IS MÁR A PIACON

8 pont





"Ezredvégi világvége hangulat, rituális gyilkosságok, voodoo mágia és bibliai utalások: ha nem tévedek ezek egy psycho horror kellékei." VZ

"Az okkultisták és tiltott tanokkal foglalkozó tudósok már évezredek óta foglalkoznak vele (velük), és egyre több videojátékban is találkozhatunk a világvégét megjövendölő, és azt előidéző személyekkel... A téma engem is foglalkoztat, és végre találtam egy olyan programot Playstationre, ami kellő hitelességgel mutatja be a témát mind képi világában, mind hangulatában. Engedjétek meg, hogy röviden bemutassam nektek az utóbbi hónapok (évek?) legfantasztikusabb mászkálós 3D játékát a Shadow Man-t." Martin

Ezek után a bevezetők után nehéz helyzetben vagyok, ami a Shadowman 2-őt illeti. Vagy a Martin szedi le a fejemet vagy Ti, vagy a Martin és Ti egyszerre (A VZ-nek erre már kicsit kevesebb az esélye). Itt van ez a Shadowman 2, amit gondolom már sokan vártatok, és mindenki egy NAGYON pozitív hangvételű tesztet vár tőlem, talán még akkor is, ha a játék nem annyira jó. Csak hogy már ismerhettek, a véleményemet sosem rejtettem véka alá, és a nemtetszésemet is mindig kinyilvánítottam, hol ilyen, hol olyan formában. Szóval Shadowmanünk, Micheal visszatért, de ez az Árnyékember már nem az, akit régebben megismertünk, sem kinézetében, sem hangulatában.

Nem is tudom, mivel kezdjem így hirtelenjében. Talán azzal, hogy én az előző részt sem találtam egy briliáns játéknak. Eljátszogattam a Playstation és az N64 verzióval is egy darabig, ez utóbbi persze (köszönhetően a memóriabővítőnek) sokkal szebb is volt, de így igazán nem fogott meg a dolog. Egy átlagosnál jobb játék volt, mint mondjuk Soul Reaver, de szerintem azért messze nem játéktörténelmi mérföldkővel álltunk szembe. Nálam mindenestre a feledés homályába veszett a stuff. Aztán lassacskán elkezdtek szivárogni a készülő második részről, és megjelentek az első előzetes screenshot-ok is a neten. Amik ahogy azt lenni szokott megint csak nagyon csalókák voltak, mert általuk olyan kép alakulhatott ki az egyszeri játékosban, hogy itt valami nagy durranás van készülőben.

SHADOW MAN ÚJRA NYÚZVA





A MÁSODIK ELJÖVETELRE...

...azért van szükség, mert örök törvény, hogy akárhányszor is verünk karót a gonosz szívébe, az mindig újra és újra feléled, és megpróbálja az uralma alá hajtani ezt a békés (?), jó (??) világot. Talán egyszer hagyni kellene ezt, hátha jobb dolog sülne ki az egészből. A történet még New York városába és az Úr 1976 évébe nyúlik vissza, amikor két rendőrjárőr rajtakapd egy démont (!) randalírozás közben. Az ördögi teremtménynek egy titkos kódexre fáj a foga, és egy próféciát emleget, ami összefüggésben van egy fényes csillag megjelenésével az égen. A könyvet végül sikerül megmenekítenie az egyik zsarunak, igaz erre mindkét lába rámegy, így hát a démon dühösen távozik a saját dimenziójába. Az események után vált a kép, és már a Halálmezsgyén találjuk magunkat, napjainkban. Shadowman, Mama Nettie hívó szavára kikel sírjából és elindul, hogy ismét végigküzdje magát a fél világon. A történet többi részét majd menet közben ismerjük meg a játék grafikájával készült átvezető jelenetekből (szerencsére van feliratozás is), és annyit elárulhatok, hogy hamarosan a megnyomorított ex-rendőrrel is találkozni fogunk egy kripta mélyén, és hogy a biztonságba helyezett kódex is főszerepet kap majd a sztoriban. De hogy voltaképpen mi is az a Shadowman? Nos az Árnyékember volt és mindig is lesz. ő az, aki a Mama Nettie a voodoo varázslónő által a mellére operált maszk segítségével át tud járni a holt lelkek földjére, hol az elkárhozott életek szánalmas szellemei örök szenvedésüket töltik, a Halálmezsgyére. Mostani Shadowmanünk Michael LeRoi, akiről annyit érdemes tudni, hogy valaha (még az első rész előtt) egyetemista volt és az öccsével együtt nem épp természetes halált haltak. Jelen pillanatban ő védi az Élők világát a holtakétól. A játék elején nagyon hamar megszerezhető majd egy óra, amivel szabályozni tudjuk az időt, ugyanis a fiú csak sötétedés után tehát este hattól reggel hatig tud Shadowman lenni, a köztes nappali időszakban visszaváltozik emberi alakba.





A főmenüben a féllábú teddy macinál kezdhetünk új játékot. A memóriakártyánál egy régebbit tölthetsz be, a három maradék lehetőség csak a különbözőm beállításokat takarja (hangok, képernyő, irányítás).

Az első feladatunk rögtön, hogy megtaláljuk a már fentebb említett Teddy macit, ez ugyanis nem csak ellenőrzési pontoknak felel meg a pályákon, hanem egyfajta teleportoknak is. Ahol tehát megérinted a szellemmaci képét, az a hely megjelenik az egyik menübe és ide a későbbiekben is bármikor vissza tudsz teleportálódni. A sztori a már megszokott Louisiannaban kezdődik, de idővel lejutunk a PIT-be, ami egy hatalmas földalatti csarnok, és innen fognak megnyílni a pályák (templomok) bejáratai.

Összesen, ha mindent beleszámolunk, hat különböző helyszínen fordulhatunk meg (Louisianna, Új-Guinea, Oroszország, Írország, a Holtak Földje, és végül a Halál szigete következik), persze ezek mindegyike több nagyobb alpályának megfelelő szintre bomlik. A Shadowman 2 az 1-ben lefektetett alapokra épül, azaz most sincs más dolgunk, mint a hatalmas helyszíneket bejárva, kapcsolókat keresgéljünk, és közben az utunkba kerülő démoni szerzeteket leverjük. A kapcsolók aztán újabb ajtókat, hidakat, rácsokat nyitnak, amik vagy újabb kapcsolókhoz vagy a Kódex-hez való pecsétekhez visznek. A programban ugyanis a központi faladatunk, hogy a templomokban megtaláljuk a Kódexhez a pecséteket, hogy aztán a segítségükkel új helyszíneket nyissunk meg, és így jussunk el a legfőbb gonoszig. Utunk során általában csak ellenfelekkel találkozunk, de azért akadnak barátságos teremtmények is a játékban.



SEGÍTŐTÁRSAINK

Mama Nettie: a voodoo varázslónő, ő a legfőbb támogatónk. Louisianná-ból "Az Élet Templomából" követi nyomon az eseményeket.

Jaunty: a kis fickó a játék elején még inkább csak gond, mint segítség. Kobold alakjában jelenik meg, és igencsak meg van száll-

va a gonosz által. Csak nagyon sokára tudjuk megszabadítani tőle a Nephilim kehely segítségével. Hálából (már kígyó alakban), megnyitja nekünk a Boneyard kapuját.

Deacon: a megnyomorított rendőr. Tőle kapjuk meg a hiányos Kódexet, és ellát minket némi jó tanáccsal is.

MOZGÁSOK, MENÜK

A jobb analóg karral irányíthatod az Árnyékembert, a ballal nézelődni és oldalazni tudsz. A D-pad mindössze a kamera forgatására, és a közelítés-távolításra jó. X az ugrás, de úszni is ezzel tudsz a víz alatt. Azt jó, ha tudod, hogy emberi alakban, azért levegőre szükséged van a víz alatt, ennek a csíkját látod a jobb alsó sarokban, a körben. Kör a használás gombja, kapcsolókat nyomogatni, húzogatni, vagy tárgyakat használni tudsz vele, például a Kódexből is így kell felolvasni bizonyos helyeken. A Négyzettel bukfencezni lehet, előre és oldalirányban azon kívül, ha lenyomva tartod, Mike gyerek leguggol, és így is lehet haladni. A Háromszöggel a kezeinkben tartott fegyvereket lehet elővenni, vagy gyorsan elrakni, erre főleg akkor van szükségünk, ha valamin meg akarunk kapaszkodni, függeszkedni, vagy épp egy kötélen akarunk végig csimpaszkodni. Fegyverrel a kézben ez ugyanis nem megoldható. A két kezünket az R2 és az L2 hívatott jelképezni, attól függően, hogy van-e valami a kezünkben és hogy mi van benne, ezzel a két gombbal lehet tüzelni, ütni, szúrni, vágni, varázsolni. Ha elő is vannak véve a fegyverek, akkor sem feltétlenül szükséges, hogy mindkettőt használjuk is, a két felső blokkal lehet aktiválni őket. Az a fegyverrendszer szerintem nagyon ötletes, és sokféle kombinációra ad lehetőséget, például lehet az egyik kezünkben szúrófegyver a másikban lőfegyver, vagy épp csinálhatunk egy voodoo varázslat+lőfegyver keveréket is. A START-tal megállíthatjuk a játékot, a tárgylistáinkhoz, és a menükhöz a SELECT-tel léphetsz be. A CD lemeznél a beállításokat és a mentést/állástöltést találod. Balra mellette a Documents-nél van a Kódex (rajta láthatod a megtalált pecséteket is), az adott helyszín térképe (csak ha már felvetted). Itt tudod újból megnézni az átvezető jeleneteket (cutscenes), itt van Deacon levele, és egy érdekesebb könyv is, amiből egy csomó mindent megtudhatsz. A szerszámos ládában a tárgyaink vannak. A macinál teleportálni tudsz, a Pocket Wach-nál pedig az időt szabályozni. Ez, mint már mondottam nagyon fontos tárgyunk, és arra szolgál, hogy felgyorsítsuk az időt. A programban ugyanis egyfolytában telik az idő, igaz jóval gyorsabban, mint a valóságban, és ez kihatással van ránk is, az átváltozás miatt. Shadowman ugyanis nem mindet tud megcsinálni mindkét alakjában. Emberként például el tudja tolni a hatalmas kősziklákat, Shadowman-ként pedig használni tudja a varázslatokat, illetve korlátlan ideig képes a víz alatt maradni. A maradék négy tárgyunk voltaképpen fegyvernek számító eszköz (balta, szögbelövő, feszítővas, machate), mégis itt kaptak helyet, mert van egy plusz funkciójuk is, általában ezekkel a szerszámokkal kell megdolgozni a zárakat, lakatokat, meg hasonlók. A dupla pisztoly ikonnál a lőfegyvereket, a kardnál a woodoo fegyvereket találod. Az agyon szurkált voodoo babánál a varázslatok vannak. Az utolsó menüpont a Nephilim. Ide kerülnek a nagyon különleges cuccaink, ez lehet fegyver, pajzs, vagy akár egy kehely is.









FEGYVEREK, VARÁZSLATOK

Lőfegyverek: összesen 8-at találtam a játékban, ebből kettőt kombinálni kellett, hogy kapjak egy gránátvetőt, maradna tehát hét különböző, csak hogy a shotgunból dupla van, ezért csak 6 eltérő mordály van. Ezek közül külön említést mindössze a távcsöves mesterlövész puska ér. A lőfegyverek mindegyike és még a szögbelövő is töltényt zabál. Ezeket a vázákból, ládákból kell kiverni. A képernyő alján láthatod, hogy a különféle töltényekből mennyi van.

Woodoo fegyverek: ...ből hármat találtam. Az Incininer egy kígyó alakú lángszóró. A félhold alakú sarlópenge a Faux woodoo tűzzel operál, a zárt ajtókat is fel lehet vele törni (lehet, hogy csak programozási hiba?), közelharcban jól jön. A Colle egy bogár alakú akna, fel kell tapasztani valahová, aztán spuri messzire, mert elég nagyot robban. A nagy kőhalmokkal lezárt részeket is ezzel lehet kirobbantani.

Woodoo varázslatok: Peste: egy nagyobb raj pestist terjesztő legyet engedsz az ellenfelekre, amik egyszerre több ellenséget is támadni tudnak. Lezabálják róluk a húst is. L'Inferno: a cuccal magadat gyújtod meg, és a hozzád érő, illetve a megütött ellenfelek is sérülnek ezáltal. L'Orage: villám alapú elementális támadás. Guerre: ezt felszerelve, egyik kezedben sem tudsz fegyvert tartani, viszont a kézfejeden található karmos pengék felhasználják a vörös köd erejét így jóval megnövelve Shadowman erejét, röviden: sokkal erősebbet tudsz ütni. Mort: a zöld koponyával egy nagyot lehet robbantani, földrengés kíséretében, elég sok mannát eszik. Famine: a női koponyával az ellenfeleinkből tudunk energiát elszívni.

Nephilim: Malignum: arhaikus nyílpuska, nagy előnye, hogy nem kell bele töltény. Blade: a legendás Óriások kardja, Nephilim varázslattal átitatva. Sajnos a nagyságából adódóan még az Árnyékember is csak két kézzel tudja tartani. Shield: pajzs. El is lehet mögé bújni a lövedékek elől, ugyanakkor, ha fel van szerelve, önmagában is védelmet nyújt, például a csapdák ellen. Shard: Közelharcban használatos vágófegyver, varázsereje miatt ez is elég kemény. A mágikus energiát is a különböző vázákból lehet kiverni (nem úgy!)

A fegyverekkel és a varázslatokkal kapcsolatban még annyit mondanék el, hogy van, amelyiket lehet gerjeszteni, ha lenyomva tartjuk. Ilyenkor egy kis kék kör kezd telítődni a jobb alsó sarokban. Bizonyos fegyvereknél gondolkodjunk le, mielőtt használjuk, például a gránátvető... Mert elég könnyen megszívhatjuk mi is.

Van még egy tárgy, amiről nem beszéltem, ez az is az előző részből került át a Cadeaux-okról van szó. Ezek leginkább kiszárított szívekből készült csörgőkre hasonlítanak, ezért a leírásban is csak szíveknek hívtam őket. Ezeket érdemes begyűjteni, mert Nettie templomának alagsorában van két oltár, és ott tízesével be lehet váltani őket. Az egyik helyen a maximum életerőnk, a másikon a maximum varázserőnk fog növekedni egy egységnyivel.

ÉRTÉKELÉS

A grafika ugye sokkal jobb, mint az előző részé. Mike is szépen átalakult, Árnyékember formában kifejezetten gusztusos, hogy belátni a bordái közé. Viszont az nem tetszett, hogy emberi alakban, egy nagy böszme négert lett az előző részben megismert egyetemista fiúhoz képest. A helyszínek szó sem róla nagyon szépek lettek, de még így sem emelkednek ki a jó kategóriából, manapság ennél én többet várok. Meg egyébként is legtöbbször csak folyosókon és termekben fogtok mászkálni, az meg mind ugyanolyan. Könnyű eltévedni is a sok nagy helyszínen és az a legidegesítőbb, amikor valami apró dolog, vagy egy kapcsoló kerüli el a figyelmedet és ez miatt kolbászolsz a már megtisztított területen, órákon keresztül. Ebben sajnos a térkép sincs s segítségünkre, ugyanis nagyon csalókán egymásba vannak rajzolva a helyszínek. Az időnk másik nagy részét a szörnyek kaszabolása fogja kitölteni, ami szintén nem egy nagy móka. Ráadásul nincs is kihívás az anyagban, mert hiába halunk meg a gép mindig a legutolsó macihoz tesz vissza minket, DE a felszedet cuccaink megmaradnak és a leölt szörnyek sem termelődnek vissza. Tehát voltaképpen akárhányszor meghalhatunk, már ha egy egyébként is halott ember tud ilyet. Az ellenfeleink sem túl meggyőzőek, ezekkel a fazonokkal nem nagyon lehet megrémiszteni a mai fiatalságot, hiába groteszkek. Sajnos horror ide, vér oda, az összes ellenfélfajta halálokkor ugyanúgy pukkan szét darabokra, ennél azért kitalálhattak volna jobbat is. A hangok meg a zenék sejtelmesek misztikusak, csak néha illúzióromboló, amikor a víz alatt a csatornában is károg a varjú. Amúgy a program nem hosszú. Nagyjából 15 óra alatt vittem végig, az utolsó két pecsétig, (ahol sikerült) elakadnom, de mindez második nekifutásra, már csak 6 órámba került. Mégis azt ajánlom, hogy ne egyszerre próbáljunk meg a végére érni, mert úgy nagyon be fogsz sokallni, a sok egyforma folyosótól meg teremtől, hanem naponta inkább játssz 2-3 órát, akkor nem fogod annyira megunni. A játszhatóság korrekt (kivéve, amikor eltévedünk). A hangulat meg egy erős "jó"-t fog tőlem kapni. A program leginkább azoknak fog tetszeni, akiknek bejött az előző rész, vagy akik a Tomb Raider érkezéséig el akarják ütni valamivel az időt. Nekem nem jött be ez a kapcsoló keresgéléses játékmenet, szerintem ez már a TR3-nál lejárt. Tudom, hogy egy kicsit negatív hangulatú a cikk, de hát elégedetlen vagyok a játékkal. Lehetett volna benne több új ötlet, változatosabb játékmenet. Ettől függetlenül a Shadowman 2 egy nagyon jó játék, de közel sem lesz dobogós a végső elszámolásnál. (Vagy ha igen, akkor az a játékipar teljes csődjét jelentené). A leíráshoz még csak annyit fűznék hozzá, hogy sok helyszín egyirányú, egyértelmű, mások viszont szövevényes labirintusszerűek, és voltaképpen semmi támpontot nem lehet adni, mert csak nagy és kistermek vannak meg folyosók, úgyhogy lehet elolvasva, sok minden nem lesz tiszta, viszont játék közben majd minden a helyére rázódik. Szóval, ha a MGS2 is csak egy 9-est ér, akkor S2 sem ér többet 7. 5-nél. (na jó talán csak egy picivel, de akkor sem 8)



CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu

SHADOW MAN 2

ACCLAIM

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (90KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ VÉGÜLIS EGÉSZ JÓ LETT A CUCC
× AZ MÁR MÁS KÉRDÉS, HOGY LEHETETT VOLNA SOKKAL JOBB IS

7.5 pont


Nintendo
VIGYÁZZ
a Pokémon Mini
játékokra éhes!
Forgalmazz
Stadlbauer K
2045-Törökbal
A VILÁG LEGKISEBB JÁTÉKKONZOLJA
Nem csupán a világ legkisebb játékkonzolja, de a legmeglepőbb is.
Válassz egy Pokémon játékot és kezdődjék a szórakozás!
NÉGY KIVÁLÓ JÁTÉKBÓL VÁLASZTHATSZ.
Óra
Vibrál
Rázható
Infrás
Pokémon mini
Pokémon miniTM © 2001 Nintendo © 2001 Pokémon © 1995-2001 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Pokémon Pinball miniTM © 2001 Pokémon / Nintendo © 1995-2001 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Pokémon Party mini TM Pokémon Zany Cards TM Pokémon Puzzle Collection TM © 2001, 2002 Pokémon / Nintendo © 1995-2002 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.


ACTIVISION
576 KONZOL


DYNASTY WARRIORS 3
TM
THQ

KESSEN 2 TIPPEK

Nos hát, a csaták előtt megtekinthetjük seregünk állapotát, megnézhetjük a történet aktuális részét, erősíthetjük a sereget és kiválaszthatjuk az alkalmazandó taktikát a következő ütközethez.

Elsőnek az irányításról:
Menü, Politikai (Pp), Háborús (Wc):
Irány nyilak: parancsnokok kiválasztása (csak a Political policy és War council módokban).
Négyzet: Sereg információ (Pp), Térkép (Wc).
Háromszög: visszalépés.
Kör: Információ újra előhívása (Pp, Wc)
X: select, ok.

Térkép mód:
Irány nyilak: select, ok.
Négyzet: információ a kiválasztott egységről.
Háromszög: hadsereg nézet.
Kör: harci parancs menü.
X: select, ok.
L1, R1: váltogatás az egységek között.
L2: egység nevek ki/be.
R2: segítség.
Select: Funkció menü.
Joyok: kamera.

Sereg nézet:
Irány nyilak: parancsnokok kiválasztása (tiszti nézet, ha az egység harcban van), egység irányító parancsok (merre nézzen az egység, csak ha menetelés módban vannak).
Négyzet: csata térkép nézet.
Háromszög: kijelölt egységről leveszi a kijelölést.
Kör: harci parancs menü (új cél és formációk megadása).
X: kijelölés, tiszti nézet.
L1, R1: egység kijelölés
L2: Csapathoz tartozási jelek kikapcsolása (piros és zöld jelek a katonák feje fölött).
R2: segítség.
START: pause.
Bal joy: menetelés módban csapat irányítás.
Jobb joy: kamera.
L3 (bal joy lenyomva): radar ki/be.
R3 (jobb joy lenyomva): kamera középre.

Tiszti nézet (X a csapat nézetben, harc és speciális képességek használata):
Irány nyilak: irányítás, csapat gyűjtése (irány lefele), speciál kiválasztása.
Négyzet: harci térkép.
Háromszög: csapat nézet.
Kör: speckó képesség kiválasztása.
X: kiválasztás, sereg lerohanása csapat gyűjtés után (lásd lejjebb), ütlegelés (megölni nem tudunk senkit, a harci morálra van hatással).
L2: csapat hovatartozási jelek kikapcsolása.
R2: segítség
START: pause.
Bal joy: mozgatás, navigálás / csapat gyűjtés.
Jobb joy: kamera.
L3: radar ki/be.

A harcosok jobbak, ha egymás mellett harcolnak, mint egymástól távol. A hovatartozási jel fényessége jelöli, az adott embernél mennyi ez az érték.

A tisztek:
Egy tiszt egy csapatot irányíthat, viszont ha több tisztünk (generálisunk) van, mint csapat, akkor a csapaton belül kap egy saját szakaszt. Minden csapat öt ilyen szakaszból áll amúgy.

A tiszteknek hat értékük van:
War: Erő, hatással van a védelemre (defense), támadásra (offense), és a morálra a vezetése alatt álló csapatban.
Magic: Mágikus erő. A varázslatok erejébe, és a csapata mágikus védelmébe számít bele.
Fame: Hírnév. Minél híresebb, annál több egységet kaphat egy csapaton belül. Az érték növekszik, ha megfutamít ellenséges egységeket.
Experience: Tapasztalat. Növelésével újabb speciális képességeket tanulhat meg emberünk. Futamítsunk meg ellenséget, romboljuk le raktáraikat vagy csak éljük túl az aktuális csatát.
Troops: A vezényelhető csapattest osztálya.
Special Abilities: Speciális képességei.

Minden csata előtt két fontos dolgot kell megtennünk:

Political Policy Meeting:
Három generálisunk három féle javaslatot tesz nekünk, amiből ki kell választanunk egyet, csatáink nyerési esélyét javítandóan. A döntésben segíthet (mit kellene növelnünk) a Négyzettel lekérhető státusz, amin a mi és ellenségünk értékeit egyaránt vizsgálhatjuk.

Recruit troops: Új emberek beállítása a seregbe.
Train troops: A csapat, s ezzel együtt a tisztek trenírozása.
Kill man-eating tiger: A tigris levadászásával nő a fame értékünk.
Getting supplies: Az ellátmány növelése.
Research weapon: Új fegyverek fejlesztése. vagy új típusú fegyver a végeredmény, amit egyik generálisunk kap meg, vagy a már meglévők lesznek erősebbek.
Allow some general to train: Egy generális fokozott mértékű fejlődése.
Form a special unit: A kijelölt tiszt egy nagyon képzett egységet kap meg.
Making plots on the enemy: Ez amolyan trükközés ügyes embereink segítségével. Az ellenfél meggyőzése arról, hogy mi vagyunk a jobbak (ellenfél sereg létszám -10%), hamis támadás hirdetése (az ellenfél egységeket irányít oda, vagyis ezek nem vesznek részt ellenünk a valódi csatában), és megtévesztés az ellenség soraiban (esik az ellenfél morálja).
Showdown of Chi Bi: Ha már egyszer végigvittük a játékot, utána Cao Cao-val játszva verseket írhatunk embereinkhez (morál emelkedés).

War Council:
Most három javaslatot kapunk a közelgő csata stratégiájára. Mindegyik használható, de általában az egyik különösen az.

Special abilites:
Strategic Abilities:
Duel: Párbaj. Az ellenfél egyik vezérét hívjuk ki, ha győzünk, csapatunk morálja nő, míg az ellené csökken. Vereség esetén természetesen fordítva.
Volley: Össztűz a nyilakkal rendelkező emberekkel. A terület nagysága a tisztünk képzettségétől függ.
Snipe: A Volley hatékonyabb változata.
Iron Wall: Katonáink energia pajzsot generálnak, ami megállítja az ellenség mágikus támadásait. Ha figyeljük az ütközetet, és látjuk, hogy ilyesmi készül, akkor az X lenyomásával aktiválhatjuk pajzsunkat rögvest.
Battle Cry: Kis ideig gyengíti az ellenfelet és csökkenti a moráljukat is. Rally: A mi egységeink erejét és morálját növeli egy időre.
Raid: Átgázolhatunk az ellenségen, amíg a jobb alsó kijelző él.
Charge és Rush: Összegyűjtött emberekkel támadás.

Magical Abilities
A hadurak mágikus képességei:

Meteor Shower: Meteorzápor.
Fireballs: Tűzlabdák.
Fire Strom: Tűzvihar.
Hail: Óriás jégdarabok.
Ice Storm: Jégvihar, két jégmeteor megfagyasztja az ellenséget körülöttünk.
Lightening: Villámcsapás.
Gale: Tornádó.
Fissure: Egy óriási repedés nyílik a földben.

Szereplők:
Shu Sereg, Liu Bei csapata, zöld szín.
Liu Bei: A főszereplő, nem túl használható, de hát ő a vezér.
Diao Chan: Liu Bei szerelme, az énekes leány. Amellett, hogy gyönyörű, még tud egy igen fontos titkot is...
Zhuge Liang: Egy legendás hadúr, igen képzett minden téren.
Guan Yu: Liu Bei fogadott testvére (akkoriban ez nagy szó volt, ugyanolyan komolyan vették, mint a vér szerinti rokonságot, az idősebb az öccsévé, míg a másik a bátyává fogadta a szerencsést).
Zhang Fei: Az Öt Tigris Generális egyike Guannal együtt, és ő is Liu fogadott testvére, egykoron bandita volt.
Zhao Yun: A Han Császári Testőrség vezére. Erős az igazságérzete, és helyre szeretné állítani a kihalófélben levő Han dinasztiát. ő is egy az Öt Tigris közül.
Mei Sanniang: Régi barátja a három testvérnek, Liunak, Guannak és Zhangnak.
Mei Mei: Zahnge idősebb lánya, sajnos meghal még a játék elején, Diao Chan védelmezésekor...
Li Li: Zhang Fei másik leánya.
Luo Luo: A harmadik lány a Zhang családban.
Sun Li: Sun Quan fiatalabb lánytestvére.
Ma Chao: Egy igazi hős nyugat Xi vidékéről. Tigris generális, Cao Cao ellenfele.
Huang Zhong: Szintén tigris, talán a legidősebb közülük.
Pang Tong: Zhuge Liang testvére, igen erős mágikus képességekkel.

További karakterek:
Guan Ping: Guan Yu fogadott fia.
Zhou Cang: Guan Yu követője.
Ma Su: Zhuge Liang követője.
Cai Mao: Cao Cao egyik volt tisztje.

Wei sereg, Cao Cao hada vörösben:
Cao Cao: Erővel tör a világ uralmára, nem bízik semmiben, csak saját erejében. ő a fő fő rosszfiú.
Xun Yu: A nő Cao Cao jobb keze, erősen kötődik urához.
Himiko: Egy gyermek lelkű fiatal hölgy, erős mágiával.
Cao Bu: Cao Cao bácsikája.
Xiahou Yan: Cao unokatestvére és egyben legjobb generálisai egyike is.
Xiahou Dun: Szintén rokon, az "egyszemű".
Xiahou Ba: Xiahou Yan fia, ki apja nyomdokaiba szeretne lépni.
Sima Yi: Zhuge Liang tökéletes riválisa.
Zhang Liao: Vezér a Wei seregben, régebben közel állt Guan Yu-hoz.
Guo Jia: Hadúr, erős mágiával.
Cheng Yu: Elég fura figura, mindazonáltal nem szabad lebecsülni!
Cao Ren: Cao Cao unokatestvére, védelmi képességei kimagaslóak.
Hu Zhi: A legerősebb női vezér!
Yu Jin: Hehe, gyengusz és kissé debil is mellé...
Xi Xuanfeng: Bérgyilkos és kém.
Dong Xuanfeng: Ugyancsak.
Xu Huang: Jó képességű vezér.
Zhang He: Yuan Shao volt tisztje.
Pang De: Ma Chao volt tisztje.

További karakterek:
Cao Hong: Cao Ren testvére.
Guo Shao: Talán Guo Jia fia?
Deng Ai: Xi volt tisztje.
Yue Jin: Zhang Liao tisztje.
Li Dian: Ugyancsak.

Ezeken kívül még az alábbi seregekkel és embereikkel találkozhatunk a játékban:

Wu sereg (Sun Quan, világoskék): Sun Quan, Zhou Yu, Gan Ning, Lu Xun, Lu Su, Lu Meng, Taishi Ci.
Yi sereg (Liu Zhang, szürke): Liu Zhang, Yan Yan, Fa Zheng, Zhang Ren, Wu Yi.
Nanman sereg (Meng Huo, lila): Meng Huo, Zhu Rong, Wu Tugu, King Mulu, King Duosi.

Formációk:
Ring: Általános formáció, védekezésre és támadásra ugyanúgy használható.
Moon: Nyitott végével körbezárhatunk egy kisebb létszámú ellenséges csapatot, zárt végével jól tudunk védekezni.
Erős > Carp, Box
Gyenge > Asp, Bull
Swan
Nagyszámú ellenség ellen hatásos ék.
Erős > Carp, Dart, Box
Gyenge > Asp, Bull
Carp
Védelmi formáció, kivéve, ha körbevesznek minket...
Erős > Asp, Bull
Gyenge > Moon, Swan, Bowl
Goose
Jó, ha védeni kell a generálisunkat, és nyilazáshoz is kiváló.
Erős > Flat
Gyenge > Asp, Bull, Dart
Asp
Nagyon jó támadni, de védekezéshez ne használjuk.
Erős > Flat, Moon, Swan, Bowl
Gyenge > Carp, Box
Bull
Jó támadási érték, és védekezéshez picivel jobb, mint az Asp.
Erős > Flat, Moon, Swan, Bowl
Gyenge > Carp, Box
Dart
Erős, használható formáció főleg generálissal.
Erős > Flat
Gyenge > Moon, Swan
Flat
Nem igazán használható komolyabb dolgokra.
Erős > nincs
Gyenge > Asp, Bull, Dart, Goose
Awl
Erős generálisnak jó formáció.
Erős > Flat, Dome
Gyenge > Moon, Swan
Box
Jó védekezés és támadási értékek.
Erős > Asp, Bull
Gyenge > Moon, Swan, Bowl
Bowl
Jó, ha körbe kívánjuk venni az ellenfelet.
Erős > Carp, Box
Gyenge > Asp, Bull
Dome
Biztonságos támadó forma
Erős > Flat
Gyenge > Asp, Bull

Csapat típusok, leírásuk, és tisztjeik neve:
Archers, női íjászok, Li Li, Himiko, Xi Xuangfeng.
Bow, távolsági fegyverek, Huang Zong, Ma Su, Cheng Yu, Li Dan, Guo Shao, Gan Ning.
Cavalry, lovas harcosok, Mei Sanniang, Guan Yu, Guan Ping, Cao Cao, Xun Yu.
Crossbow, számszeríjas harcosok, Pang Tong, Yan Yan, Cao Hong, Sima Yi, Lu Xun, Lu Su.
Elephant, ormányosok magas védelmi és támadási értékekkel, Meng Huo, Zhu Rong, King Mulu, King Duosi.
Foot, karddal felszerelt csapatok, Liu Bei, Zhuge Liang, Zhao Yun, Cao Ren, Pang De, Sun Quan.
Horse, női lovasság, Sun Li, Yu Jin.
Horesbow, lovas íjászok, Cai Wengi, Ma Dai, Ma Chao.
Light Sword, női kardosok, Li Li, Himiko, Dong Xuanfeng.
Spear, lándzsások, Zhang Fei, Zhou Cang, Zhang Liao, Hu Zhi, Dian Wei, Fa Zheng.

Csapatok fejlődési menete: Bár egyértelmű, van hely, hát beraktam.

Név: upgade nevek
Offense
Defense.

Foot: Light Foot, Foot, Heavy Foot, Armored Foot
O: 2, 4, 6, 8
D: 6, 8, 10, 12.

Sword: Light Sword, Heavy Sword, Elite Sword, Ultra Sword
O: 3, 5, 7, 9
D: 5, 7, 9, 11

Spear: Light Spear, Spear, heavy Spear, Armored Spear.
O: 4, 6, 8, 10
D: 3, 5, 7, 9.

Archers: Archers, Heavy Archers, Elite Archers, Ultra Archers
O: 2, 4, 6, 8
D: 1, 3, 5, 7.

Bow: Short Bow, Bow, Long Bow, Marksmen
O: 2, 4, 6, 8
D: 2, 4, 6, 8.

Crossbow: Crossbow, Heavy Crossbow, Armored Crossbow, Arballests
O: 1, 2, 3, 4
D: 1, 2, 4, 6.

Horsebow: Hunters, Horsebow, Mongolian Horsebow
O: 7, 9, 10
D: 6, 8, 7.

Cavalry: Cavalry, Cavalry, Heavy Cavalry, Elite Cavalry
O: 8, 10, 12, 14
D: 7, 9, 11, 13.

Horse: Horse, Heavy Horse, Elite Horse, Ultra Horse
O: 9, 11, 13, 15
D: 6, 8, 10, 12.

Elephant: Elephant, Armored Elephant, Elite Elephant.
O: 16, 18, 20
D: 16, 18, 20.

SHADOWMAN 2 VÉGIGJÁTSZÁS

DEADSIDE CANYON

Miután kikeltünk a sírunkból, indulj el az egyetlen lehetséges irányba, és bokszold le az utadba kerülő 6 zombit, mire egy kicsit felemelkedik a vasajtó. Gurulj át alatta, a folyosó végén, balra mássz fel a létrán, zombi, a kötélen függeszkedj át, újabb zombi. A vértócsa alján van egy szív, a falon pedig egy kapcsoló, ami jobbra az ajtót nyitja. Zombik, ugrás a párkány túloldalára, majd végig a vékony párkányon a maciért (teddy bear).

LOUISIANNA

A biliárdasztal mellett a három furkót verd el, majd a negyedik üveg mögül kitörőt is, fel az emeletre. A folyosón az első jobboldali ajtó mögött megtalálod a városrész térképét, a szemben lévő szobában pedig az első fegyvered a szögbelövő hever. Közben felkel a nap is A második jobb oldali ajtó egy tagot rejt, akit a plafonra szegeztek a saját beleivel, az ágyon pedig a feszítővasat találod. Bemehetsz a vécébe is, de max pislantani lehet poénból. Vissza a földszintre, a lakatot az ajtón a vassal verd le, az utcán balra két pali vár, de inkább jobbra indulj, és a sarkon fordulj megint jobbra. A téren megint rád támad néhány fickó, persze a szögbelövővel semmi sem lehetetlen. A tér elkerített sarkában megint lesz egy lakatos ajtó, utána az út egyirányú, csak ellenfelek nehezítik a dolgodat. Miután kiértél a városból, először a baloldali elágazást választd. A kis faházban vázák vannak. Tedd el a fegyvereidet és mássz át a kötélen. Tovább a barlangban, kapaszkodj egyre magasabbra.

Hamarosan felérsz az 1-ből már jól ismert templomba, ahol egy checkpoint és egy kisebb dumcsi jön Nettie-vel Aki még egy machetettel is megajándékoz. A templomot a jobboldali ajtón keresztül hagyd el, az elágazásnál balra fordulj, majd a vízben gázolva ismét fordulj balra, ahol némi ellenállásba ütközöl. A fahát mellett balra van egy átjáró, egy térre jutsz, Jaunty a fán lóg. Duma. Templom. Beszélgetés Nettie-vel, Jaunty-val. Jaunty-val történik valami, neked pedig össze kell szedned 10 madárszellemet a Gourd-ba. Irány tehát a most felnyílt pince, ahonnan miénk a balta. A balta már keményebb fegyver, először is menj vissza arra, ahonnan jöttél, a ledeszkázott faházat már szét tudod vele verni, mögötte egy szív van. Menj vissza az első elágazásig, ott szintén lesz egy faház, amiben a távcsöves fegyver lesz. A ház melletti úton a hordókat lődd szét azt imént felszedett fegyverrel, az egyik madárszellem így már ki is nyiffan. Ússz át a vízen. A távcsöves fegyverrel lődd szét a földön heverő hordót, a lyukon berepülő madár lesz a második áldozatod. A madarakat egyébként könnyű lelőni mindig egy kicsit eléjük kell célozni. A berobbantott folyosón tovább egy nagyobb nyitott térségbe jutsz. Először lődd le a krokodilokat (2-2 lövés), majd jöhetnek a madarak is. Összesen 1 csontit kell leszedned, ebből párat tudsz leszedni erről a partról, begyűjteni őket a víz alól lehet (krokodilokat lelőtted ugye?). Emberként sokat azért ne úszkálj, mert könnyen megfulladsz. Ja meg imádkozz, hogy a leesett lelkeket fel is lehessen szedni, tehát az egyik se landoljon, mondjuk a ház tetején. Az utolsó madár a tó legvégében körözik, ezt csak innen a kivágott fa mellől lehet leszedni, utána tipli vissza a templomba. Ha mégsem lenne meg mind a kellő mennyiség, a kikötő alján van egy járat a vízben, ami a házba vezet, néha oda is be szokott esni egy-egy darab. Maximalisták mielőtt elhagyják a helyszínt, felugorhatnak a mozgó csónakra is, amiről már fel lehet a stégre, amin a láda egy szívet rejt, kicentizve ugorj át a következőre, a másik szíves ládáért. A templom előtt viszont mindenképp menj még vissza a városban és a titkos hordóval eltorlaszolt ajtókat, nyisd ki, de csak óvatosan messziről. Összesen három ilyen ajtó van, a ládákat szintén verjük szét. Az emeleti szobában a Faux az első voodoo fegyvert találod, amivel simán vágni, illetve hogyha van voodoo energiád, akkor tüzeset is tudsz vágni. Van azonban egy rejtet funkciója is, ami lehet hogy végül csak egy törés, azaz hogy ezzel a fegyverrel a túloldalról bezárt ajtókat is be lehet törni, sőt még a tér közepén a nagy vasajtót is. Ez főleg azért jó, mert az egyik elzárt szobába (amiben a pisztoly van), csak emberként lehetne bemenni, tolni kell a ládákat. Egy másik karzat végében a shotgunt találod. A kocsmától balra van egy vékony járat, ha már a tologatásnál tartunk ennek a végében, van egy rakat láda, amiket a helyükre tologatva egy szívhez jutsz. Innen egyébként a nagy duplaszárnyú ajtón át visszajuthatsz a térre is, ez egy rövidítés. Asszem más cucc vagy érdekesebb dolog nincs a városban, talán még annyit megtehetsz, hogy visszafelé a templomhoz, a faházakban vannak szétverhető ládák, amikben néha szívek lapulnak. Arra azért mindig vigyázz, hogy egy-egy értékesem cucc után mindig új ellenfelek jelennek meg. Ha úgy érzed, mindennel megvagy (10 szíved van összesen), menj vissza a városba, a tér mögötti részen van egy nagy vasajtó, amit viszont csak voodoo alakban tudsz kinyitni. Ebben a térségben mindössze egy ajtót lehet kinyitni a trükkös fegyverrel. Innen egyirányú út vezet egy újabb lakatos ajtóhoz, ami mögött balra fordulj. Krokodil kinyír, úszkálás, létrán fel, cumókat szedd fel. Ennyi, egyébként most a kikötős stégek túloldalán vagy. Na jó most már tényleg ideje visszaindulni Nettie-hez. Közjáték, vissza a városba. A parktól balra van a Lafeyette utca, innen nyílik a temető, mag egy rakás új ellenfél is. A temető ajtaja egyébként magától kinyílik. A két angyalszobor között van egy kapcsoló ráállva a szemközti kripta ajtaját nyitja. A kriptában egyirányú az út viszont csak emberként lehet lejutni, mert tolni kell. Thomas Deacon-nal a rendőr csókával találkozhatsz. Aki felvilágosít minket sok dologgal kapcsolatban. Meg lesz egy próféciai látomásunk is. A kriptában egyébként van egy láda is, eltolható, ami mögött egy csomó vázához jutsz. Időközben a tónál elered az eső és a megemelkedett vízszint miatt egy eddig elérhetetlen partszakasz is megnyílik előttünk. Ide a Tree-től jutsz. Mielőtt ászionban átmásznál a túlpartra, nézz el a vízben balra is, ahol némi gyilkolászás után tiéd a voodoo kígyó (lángszóró) és a gépfegyver is). Most már mehetsz a túlpartra. Az út egyirányú (le a víz alá, majd fel) és egy kisebb harcokkal teli logikai rész következik. A házakban található kapcsolószekrényeket kell szétlőnöd, amik mindig a továbbjutást jelentő ajtót nyitják, szerencsére hogy ne kelljen nagyon keresgélned a gép előzékenyen mindig megmutatja, hogy épp mi nyílt ki. A végén a nagy rácsnak kell leereszkednie. Az alagsor az első templom bejáratához vezet. Na most a templom két zárral van lezárva, az elsőhöz jobbra kell leugrani a bejárat mellől, de nagyon ki kell centizni, a másik a lépcsőzetes párkány tetején van. Utána kénytelenek vagyunk vissza teleportálódni Tree-hez mert nem lehet felmászni (legalábbis nekünk nem sikerült) A Tree-től vissza a templom kapujáig.

Az első "templom" még relatíve egyszerű helyszín. Először még csak jobbra tudsz menni. Az óra az állványon egy igen fontos részét fogja képezni tulajdonunknak (pocket watch), ezzel ugyanis az időt tudjuk szabályozni a játékba, ez főleg az átváltozásoknál jön jól. Felszedése után, kinyílik a másik két ajtó is. A szembe lévőben egy szörny, a bejárattal szembeniben pedig a kódex első pecsétje van. Lődd szét az összes cserepet (szív!), teleportálj az ex zsaruhoz a kriptába. Duma, és végül kapsz egy voodoo fegyvert a Nephilim Shard-ot, aztán megint egy csomó duma. Teleportáld maga a Mapov Tree-hez. Az mellett a ház mellett, ahol megemelkedett a vízszint van egy malomkő, ezt csak az új fegyverrel lehet szét verni, ugrás a vízbe, és ússz át a hatalmas ventillátorok között (szívet felvenni). Amikor kiérsz a vízből ne a túlpartara, hanem az innenső oldalon gyere ki. Lődd szét a panelt a falon (megnyílik egy rövidítés visszafelé), aztán készülj egy nagyobb hirigre a lépcső tetején. Utána járd be a raktárterületet, paneleket szétlőni (lesz megint egy rövidítés), meg egy rakás hordó is ami előszeretettel robban fel veled együtt, végül az egyik faházban (a danger-ös ajtóval szemben), van egy kapcsoló a falon (a sötététtől alig látni), ami az előbb említet feliratos ajtót nyitja). A barlang megint szinte tök egyirányú, kivéve egy zsákutcát, amiben cuccok vannak. Lifttel fel, szörnyet likvidálni, vázákat szétlőni. Az udvarról a duplaszárnyú ajtón be, fel a az emeletre, a leszakadt résznél átugrani, kapcsolót átnyomni. Vissza a bejárathoz, jobb oldali rács már nyitva, egyirányú szobák, szörny, töltényhegyek, plusz egy fontos kapcsoló a falon. Szörnyek, vissza a bejárathoz, baloldali rács nyitva, kapcsoló a falon, lépcső előtti ajtót nyitja, negyedik kapcsoló a következős szobában, ami az utolsó rácsot nyitja a folyosón. A kaput szintén két zár nyitja, elárulom, a falakon vannak. Cuccolj, jön egy ellenfél, akitől a hely térképét kapod meg. Balra az egyik terem nyitva, bemész, ajtó lecsuk, vágópenge beindul, szörnyek megjelennek, halálfejes kapcsoló a falon, át a szemközti terembe, lerohanni a pengék mellé, emberré változni, követ eltolni, rácsról elugrani, mert beszakad, és tüskék vannak alatta. Nagyteremben a köveket betolni a falban, mögöttük átkapcsolni a halálfejes kapcsolókat, platformok kiemelkednek a földből, megjelent démonokat leverni, utolsó betolt kő mögött felmenni, kapcsolót átnyomni, le a nagyterembe, közepén a lyukban ráugrani a kapcsolóra, utolsó platform is kiemelkedik. Teleportáld ki magad a bejárathoz, vissza, ahol fel tudtál menni a kapcsolóhoz, menj még feljebb, most a platformokon kell végigugrálni, kivéve, amikor a falon, a párkányokon kell függeszkedni, repülő kis kakikat lelőni, túloldalon a lejárat végében megtalálod az egyik fő kapcsolót. Balra vissza a pengék mellet az előtérbe (vagy teleportálj vissza). Jobbra megint lesz egy pengés szoba, meg ellenfelek is, kapcsolók a falon. Szembe lévő ajtó kinyílik, szörny kiténfereg, te lelövöd, tovább a pengés járaton, emberként falba betolni a követ, újból félreugrani. Nagyteremben középen a lyukba nem beleesni, két kockát betolni a falba, két kapcsolót átnyomni két platform felemelkedik, két szörny megjelenik, őket levered, nagyteremben a platformon felkapaszkodsz, két oldalra átugrasz, felveszed a két szívet, két magasabb platformon átugrasz a túloldalra, járat végében másik főkapcsoló. Nagy ajtó kinyílik, bemész, ajtó lecsukódik, duma, negro gyerek átváltozik főmuftivá. Lángszóróval sütögessed shotgunnal meg lövögessed, lövéseit kikerülgesd. Idő után térdre esik, mártogasd meg benne valamelyik voodoo fegyveredet. Közjáték, meg kapsz egy új fegyvert is a shadow gun-t. Lejáraton irány a PIT. Nagy kupolateremben, nagy démonok támadnak. Utánuk kinyílik a kapu.

PIT

Ez a nagy forgópadlójú terem a "templomok" bejáratait foglalja magában. Szörnyeket lelőni, szobor melletti rácsok kinyílnak, Mögötte a szobor feléled, térképet elvenni tőle, látott kapcsolót átnyomni, kézre felszerelhető karmokat felvenni, baloldali ajtón továbbmenni, szörny likvidálása, ajtó kinyílik, innentől kezdve szörnyeket likvidálni, megnyíló rácsok mögött kapcsolókat átnyomni időre visszasüllyedő platformokon átugrálni, (a gép mindig mutatja mi következik, ja meg van egy szív a fali kislyukban). Túloldalon járaton le, ellenfeleket kinyírni, nagy oszlop leereszkedik, te pedig ráállsz a kapcsolóra, kicsit visszább az ajtó kinyílik. Jártban a padló üvege alatt szív van, szembe az második kódex darab, rács le, ellenfél neked, de inkább hagyd magára, és balra a nagyobb terembe menj. Ellenfelek a levegőben utánuk ajtó megnyílik, kapcsoló a falon így már aktiválható, a padlóból a labirintusfal kiemelkedik, amin gyorsan kell végigszaladnod, mert hamar visszasüllyed ám! Túloldalon a kapcsoló átnyomása után a létra segítségével lehet próbálkozni, felszedni az oldalsó beugrókból a szíveket. Járat mögött ess le a szoborhoz, kapcsoló van az alján. Visszamászol, pengék mellet elosonsz, megjelent platformokon továbbugrálsz, szívet felveszed kapcsolóra rááll, kicsit visszább az ajtó kinyílik, járat padlója alatt szív, harmadik kőháromszög a kódexbe a tiéd. Balra tovább a nagyterembe, szörnyeket kinyírni, hasonló ügyesség feladat vár. Kapcsolót átnyomod, felemelkedő labirintus platformokon időre átugrálgatsz a túloldalra. Létra kapcsolója, szív a túloldalon, következő nagyteremben a tüskék felett a mozgó hidakon átszaladsz, kapcsolóra ráállsz, szívet felszeded, szörnyek megjelenek, te lelövöd őket, különben visszafelé biztos, hogy lelöknek, nagyteremben megint a felemelkedő platformokon ugrálva átjutsz a távolabbi oldalra, szívsz egy kicsit vele, utána a szívet felveszed, kinyílt ajtón továbbmész, végében felszeded a negyedik pecsétet a Kódexhez. Teleportálhatod magad vissza a PIT-be.

PIT

A három nyilas ajtó kinyílik. A kupolás teremben a kör közepén használsz (kör gomb) nagy bejárat kinyílik, te meg bemész

RUSSIA

A ruszkiknál mondjuk elég fagyos a légkör. Polipok a levegőben. A nagyteremből jobbra van egy járat, bemész. Platformokon átugrálgatsz, jobbra egy szív van balra egy kapcsoló, menj tovább egyesesen. Most a nagyteremben vagy de egy emelettel feljebb. Indulj neki a semminek, a jégtáblák majd megjelennek alattad. Szemben lesz a térkép, meg egy kapcsoló is, amit átnyomsz. baloldali járat nyitva, tüskéket átugrod, balra a kiugrón van egy kapcsoló, jobbra meg egy létra, ezen felmászol, polipok a plafonon lógnak. A járat két végében nagyterembe vezető ajtókat a kapcsolókkal felnyitni, Kinyílik visszább a harmadik ajtó, körbe le a lépcsőkön, démonok várnak lent, kapcsoló az egyik sarokban egy ajtót nyit odafent. Legalacsonyabb platformra felkapaszkodsz, utána egyre magasabbra ugrálgatsz. A csúcs legtetején lesz az első pecsét. Meg egy ajtó is kinyílik, visszaugrálsz oda, és bemész rajta, kapcsoló a falon a liftet hívja le, ráállsz. Tovább lefelé a csigalépcsőn, kapcsoló egy rövidítést nyit a központi terembe, a másik csigalépcsőn kezdj el felvánszorogni, ellenségek megjelenek, járatban tovább fel, kriptából kijutsz az udvarra. Bal oldalon van egy szív, közben elkezd követni a főmufti, aki elől egyelőre menekülj csak, jobbra a faházról lődd le a lakatot és cool cuccot rejt, megjelenik egy új opció a Voodoo Magic benne pedig a nagyon hasznos L'Inferno, ennek segítségével a speciális tüzek között tudod magadat teleportálni és így titkos helyekre lejutni. Teleportáld is magad vissza a Nettie-hez, lemész a pincébe, ahol korábban a balta volt, itt van egy tűz, ami felteleportál egy elérhetetlen helyre, ahol az MP-det tudod növelni (Kör gomb), de okosabb ha átnyomod az oszlopon a kapcsolót és a megemelkedett vízszint segítségével átúszol a túloldalra, ahol viszont ugyanezzel a módszerrel a HP-det tudod növelni! Most a templomtól délre mész a nagy tóhoz, ahol a csónak magától úszott, van ott is egy tűz. Egy kis tó mellé teleportálodsz, amiben van egy szív, arrébb meg egy újabb voodoo varázslat a Guerre. Teleportálj vissza Russiába. Tehát most megint az "udvaron" vagy. A tűzzel teleportálódj át a kerítés másik oldalára. Valaki megint követni fog, egyelőre ne törődj vele. A barlang túloldalán egy kínai?? házikó lesz, amiből felveszed a shotgunt, így duplád lesz belőle, amik furcsa módon maguktól húzódnak fel???!!!. A beszakadó jegekre vigyázol, a jeges víz alatt egyébként van egy szív is. A hófalat követed balra, a megjelenő banya rád küld pár démont, arrébb lesz két kis beugró is szívekkel, a másodiknál a víz után a magas platformon is van egy szív, amit csak később tudsz felvenni. Kicsit vissza aztán megint balra a barlangba, kiérsz egy nagyobb nyílt részre. Jobbra berobbantod a jégfalat, a járat végében a szív lesz, amit az előbb láttál. Vissza majd tovább balra a hófal mentén, közben a banya már lövöldözik is. Amikor elérsz a bányajáratig, keresztülmész rajta. A tűzrakás mellet a falon van egy kapcsoló, az ajtó kinyílik, egy csomó ellenfél kitódul. A szemközti szoborpárok kezeikben tartott buborékokban az egyik mindig egy kapcsoló, a másik egy szörny, lődd szét őket, platformok felemelkednek, amiken átugrálsz, szíveket összegyűjtöd, utána a kötélen átmászol. Pecsétet felveszed, ajtó kinyílik, ellenfél megjelenik. Járaton le, szörnyeket lelődözni, falon a három kapcsolót gyorsan átnyomni, a vízből felemelkedő platformokon gyorsan átugrálni, egyébként a vízben is van két szív, túloldalon felmászol a létrán, körberohansz a karzaton, a beugróban a kockát benyomod a falba, nagy ajtó kinyílik. Odabent kismillió ellenfél, szívet felveszed, őket levered, másik nagyajtó kinyílik, pecsétet, cuccokat felszeded. Visszateleportálod magad a bányához, majd a tűzzel a rács túloldalára transzportálód magad, továbbmész a tárnában. Miután kijutottál az istállóból felveszed a 0.9 GPMG fegyvert az távcsövessel pedig meglövöd a harangot, ami így leesik, és fel tudsz mászni a létrán, a voodoo varázslatért ami egy energialopó magic. A házakban szív van, meg ládák. A kinyílt kapun továbbmész, a jégfalat berobbantod, a szívet felveszed. Kijutsz egy tóhoz, amin jégplatformok vannak, meg a banya, aki átváltozik egy főmuftivá. Átúszol a túloldalra, ahol egy szív van, majd közelről megsorozod, de ne túl közelről!! Amikor megkonyul vágd bele a Nephilimet, aztán meg szedd fel a pecsétet. Továbbmész a kinyílt tárnán. Az elágazásnál a baloldalon van egy kapcsoló a falon, a csille kilöki az ajtót, amin bemész, és felveszed a pecsétet, meg a vízből a szívet. Ki a vízből ellenfeleket leverni, elágazáshoz vissza, szívet felvenni, ellenfeleket leverni, nagy tó alján egy újabb szív, csillébe beleugrasz, Körrel használod, hogy a lézerek ne daraboljanak szét, a túloldalon a járatban megtalálod az utolsó pecsétet. Teleportáld magad vissza a PIT-be. Nyisd ki a kör alatt nyíl templomot, ezzel együtt megnyílik az Arena is.

ARENA

Ezt nevezhetnék akár egyfajta bónuszpályának is. Az Aréna nem túl nagy terület, van néhány csapda a padlón, a legnagyobb teremben pedig egy lezárt üvegburában egy voodoo fegyver, amit néhány zár véd. Ezeket a zárakat különböző mini feladatokkal lehet kinyitni, a járatok végén mindig meg kell ölni mindenkit, aztán a megjelenő kapcsolókat átnyomni (aminek hatására például egy híd újraépül), abszolút minden magától értetődik. Bikafejek szétrobbannak, alattuk kapcsolók, szobrok feléledek, te meg kinyírod őket. Miután az összes zár kinyílt, vedd ki a Nephilim Shield-et, ami egy király pajzs, és szinte nélkülözhetetlen a következő pályára. Szedd össze a szíveket is, aztán irány a következő helyszín.

IRELAND

Egyenesen előre a kapcsoló két létrát hív le. Valamelyiken felmész, középen az állványzatból kihúzod a Nephilim Baldet, ami egy kard. A mögötted lévő lépcsőn felindulsz, és rögtön felrakod magadnak a pajzsot, mert a padlóból lándzsák állnak ki, az elágazásnál a jobb oldalon mész tovább, a forgó pengén túl. A jobbra, balra kaszaboló pengéknél ess le, gyilkolj, és a falon a jelképes kapcsolókat nyomogasd át, hogy szemben az ajtók kinyíljanak, a második mögött egy szív lesz. Utána visszamászol, és átaraszolsz a vékony "hídon", pajzsot feltéve, mert a mozgó fejek között a falból kiálló fejek lőnek rád. Tüskék mögött vázák, Kijutva a szabadba Moytura Abbey-be jutsz, ami egy lerombolt kis kápolnás rész, az egyik vázában van a térkép, ha jól emlékszem. Amint kiérsz a szabadba szemben lesz egy eltolható kocka, mögötte van a balra nyíló barlangban a továbbjutást jelentő rács nyitója, a nagy vasembert megölni nem, csak ellökni lehet, nézz körül a szívek után, aztán bemész a barlangba. A járat túloldalán megint megjelenik a böszme nagy disznó, aki már lő is, úgyhogy mindképp szedd le, mert kicsinálhat. Felmész a dombra, megkeresed a kis tavat, amiben van egy vizalati folyosó, a kapcsoló visszább nyitja egy másik kapcsoló ajtaját, ami viszont a megint csak visszább található rácsot nyitja. A járat túloldalán, jobboldalon fent sziklánál van a jobboldali járat rácsának kapcsolója. Bemész rajta. A vékony párkányon felmész és fegyver nélkül, hogy tudj kapaszkodni, átugrassz a toronyba, majd annak is a túloldalára, és onnan a túlsó sziklaoromra. Átnyomod a kapcsolót, ami a kiugró faplatformok helyzetét változtatja meg a tornyon, ezeken még magasabbra fel tudsz majd ugrani, de előtte ess le, és a torony aljában, a vízben ússz tovább, kijutsz a szárazfölre lesz egy kapcsoló, amit átnyomsz, vissza toronyhoz. A sziklák mentén, a párkányon lehet megint feljutni a toronyhoz, de a fahidaknál vigyázz, mert csak a közepük nem szakad el. A torony tetejéből most a fabástya felé ugorj, balra mész, a híd deszkái leszakadnak, kapcsoló lesz a végén, amire ráállsz. Vissza a leszakadós hídon, balra fordulsz a sziklában, átnyomod a kapcsolót. Vissza a torony tetejére, és most a szikla felé ugrasz, kin lesz centizve, jobbra tovább ugrasz. Le a lépcsőn, veled szemben rögtön a falon van két kapcsoló. Átnyomod, ellenfelek megjelennek, a kapcsolók melletti ajtók megnyílnak, a baloldali folyosón újabb kapcsoló, meg mégy egy, majd a padlón még egy, ami az ajtót nyitja, feljebb ugrálsz szív, újabb kapcsoló, ez meg odakint egy feljáró ajtaját nyitja. Időközben fel tudod venni az első pecsétet is. A nagyteremből mehetsz a másik irányba, kapcsoló a falon meg a padlón, a rácsot nyitja, ellenfeleket nyírbálod, a második pecsétet felveszed. Kinyílik a harmadik darabot rejtő rács ajtaja is. Menj ki ebből a templomrészből, mehetsz abba az ajtóba, ami odakint nyílt ki, kicsit ugrálgatsz, lesz megint egy leszakadó híd. A nagy barlang bejáratától balra a sziklában lesz egy kapcsoló, mész tovább balra a fal mellett a vízen túl a rácsot nyitva találod. A járat túloldalán megint megjelenik a bazi nagy vasember, leszeded, balra a falba betolod a második kockakövet, utána pedig az elsőt balra tolod. Az így megnyílt járaton lefelé (kocka eltol), a templom következő részébe érsz be. Egyenesen továbbmész, ellenfelet levered, a folyosó végén a kockát betolod. Balra az út a templom elejére visz vissza ez egy rövidítés, egyenesen továbbmész, ellenfelek, az elágazásnál jobbra van egy kapcsoló a padlón, amire megjelenik melletted egy szörny, mész tovább jobbra le a lépcsőn, a végén a kapcsoló az negyedik darabot fogva tartó rácsot nyitja, tovább le jobbra a lépcsőn, kapcsoló a padló, arrébb jobbra a pecsét. Tovább a lépcsőn fel újabb kapcsoló, ami az ötödik darab rácsát nyitja. A folyosón van egy lejárat, ami egy nagyobb terembe visz. A falon a kapcsolókat lehajtod, odafent a falrészek leereszkedtek, fel a lépcsőn, a leeresztett falrészeken tovább Mész, lesznek ellenfelek is, meg újabb kapcsolok a padlón, a folyosó egyébként körbe megy és a harmadik kapcsoló egy rácsot, nyit, ami mögött a hatodik pecsét van. Innen egyenes út vezet egy kapcsolóhoz, amire ráállva be tudsz ugrani egy járatban, pluszban odakint is megnyílik egy rács. Az új folyosórészen kockát eltolod, lesznek ellenfelek, végig egyirányú minden, a végén a legelső terem túloldalán fent táláld magad egy könyv a Gromiore Infernale társaságában. Bele is nézhetsz, tök jó, meg minden. Teleportáld magad a Moytura Abbey-hez, végigrohansz egészen a két betolt kőkockához, ahol harmadszorra jelent meg a vasember. Na attól nem messze nyílt meg a rács, víz alatt átúszol, vasember megint megjelenik, balra a fal mellett a második járatban a kapcsolót átnyomod, vissza a szabadba, jobbra visszamész az első járathoz, a rácson túl jobbra a fal mellett van egy kocka, eltolod mögötte a kapcsoló a Chromlec kapuját nyitja. (van itt egy teleport tűz is, ami egy szívhez visz) Odalent a párkányon függeszkedve és leugorva tovább felveszed az új voodoo fegyveredet Colle-t, amivel a barlangokat eltorlaszoló sziklákat tudod felrobbantani. Egyből vissza is teleportálódhatsz a Moytura Abbey-hez ahol az egyik ilyen barlangban, felveszed az új voodoo varázslatodat a L'Orge. Vissza a Chromlec-be, robbangasd be a falat, hátha te is felrobbansz, cuccok vannak a járatokban, meg valamelyikben a gránátvető, amit kombinálni kell a GPMG-vel. Tovább kell arra menni, ahol a voodoo fegyver volt, a végén be kell robbantani a sziklákat. Ez a templom utolsó része. Balra mész, a második tűznél teleportáld fel magad, szedd fel a serleget. Ebből a teremből balra fel a lépcsőn, kapcsoló a falon, majd az újonnan kinyílt helységben szintén kapcsoló falon. Elcsúszik egy faldarab, ami a következő pecséthez visz. A nagyteremből pont szembe is kinyílik egy feljárat, de ott egyelőre mg nem tudsz továbbmenni egy gyökérség miatt, Úgyhogy a nagyteremben a létrán mész fel lesz ott egy kapcsoló, ami a padlót nyitja, Odafent a karzaton a pengék után lesz egy kapcsoló, ami elkezdi mozgatnia a falakat, menj tovább újabb pengék, a végén egy pecséttel. Most már mehetsz vissza nagyteremben, és ess le a lyukba a közepén, ellenfél, kapcsoló a víz túloldalán, ami a karzaton fent nyitja az egyik ajtót. Utána leugrasz a vízbe és a nagy propellerek között, elúszol a jobboldali végében, ahol megint egy kapcsoló van, ami egy másik ajtót nyit a karzaton, balra tőle újabb vizes lyuk nyílik, beleugrasz átúszol a propellerek között, ki a vízből, és a lyukból is teleportálva magad a Sepulchure 3-ba. Nagyteremben fel a létrára, mindkét kinyílt ajtó mögött cuccok lesznek a vázákban (értelmes). Na, hálisten elfogyott a helyem. De amint a leírásból is látszik, minden nagyon egyértelmű és idegölő. Utálom, mikor a bezárt ajtókhoz mellettük van a kapcsoló, semmi értelmük. Amúgy a templomból már nincs sok hátra, a falból kilőtt kötélen át tudsz csimpaszkodni a túloldalra, aztán majd le a csatornába, és hamarosan a főellenségnél leszel, akinek majd jól lecsapod a fejét (a vasember lesz az). Utána vissza kell teleportálni Nettie-hez, aki a kehely segítségével kiűzi a gonoszt Jaunty-ból, aki így megnyitja a Boneyard kapuját, ahol szinte csak gyilkolászni meg egy irányba haladni kell. Utána jöhet az utolsó templom az utolsó 12 darab pecséttel a Halál Szigetén. nem lesz bonyolult dolog, elárulom. Ha azonban mégis mindannyian elakadnátok, talán még visszatérünk rá a következő hónapban.

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu

FATAL FRAME VÉGIGJÁTSZÁS

BEVEZETŐ

A program végigjátszásához megpróbáltam úgy segítséget nyújtani, hogy közben nem lövök le minden poént, mert akkor nektek már semmi nem marad. Emiatt előfordulhat, hogy találkoztok valakivel, akit én nem írtam, de ez nem olyan fontos, azért a lényeges problémákat, megoldásokat mindig lejegyzeteltem. A sima, tologatós feladványú ajtókhoz nem fűztem komolyabb kommentárt, de azt hiszem, azok elég könnyűek ahhoz, hogy ne "felolvasva" kelljen őket megoldani, mindenesetre az elsőnél elmagyarázom a lényegét a dolognak. Ami félreértésre adhat okot, az a kódos ajtók megnyitása. A különböző verzióknál eltérések lehetnek, de nem kell megijedni, he az általam leírt számok nem jók, csak fel kell cserélni az első kettőt az utolsó kettővel. Példaként vegyük, hogy én 4576-ot írtam, de az nem jó. Mi a teendő? Cserélsz, így lesz 7645! Ennyi! Ugye, hogy nem nagy kunszt? Bevezetőnek legyen elég ennyi, talán annyit még, hogy gyűjtögess, fényképezz pontosan, és ha közel került hozzád egy kísértet, akkor inkább menekülj arrébb, és úgy támadd újra! Kellemes játékot kívánok!

HIMURO BEVEZETŐJE

A lépcsőn felsétálva vegyük fel a jobboldali falnál található filmtekercset, és távozzunk a bal oldali ajtón (itt egy mentőhely is van, de egyelőre minek?). A kötélszobában, ahogy megyünk a tükör felé, megjelenik egy szellem, fényképezzük le, és sétáljunk tovább a jobboldali ágban álló ajtóhoz. Fentről egy szatír figyel minket (hallom a csattogást...), kapjuk le őt is, és kapaszkodjunk fel a lépcsőn. Odafent van egy napló a földön, amint megtaláltuk, valaki megindul felfelé a lépcsőn. A parás hangulat eredménye...ránk támadt egy szellem. Végezd ki. Amennyiben megvolt, szaladj le a lépcsőn (Hallgasd közben főszereplőnk csodálkozását a géppel kapcsolatban...teljesen el van ájulva a muki...hát igen, a technika vívmányai!), azzal szemben van egy kis szoba, ahol még egy dühös szellemről is készíthetsz pár remek aktképet! Menj vissza a kötélszobába, ahol már várnak...véged van!!!

AZ ELSŐ ÉJSZAKA

A jobb oldalon megint vár rád valami, most speciel egy kis életerő! Mehetsz tovább, illetve csak mennél, mert az ajtónyitás közben megzavar valaki a paraván mögül. Odasétálva egy szellem osztja meg veled hatalmas műveltségét a kötelekkel kapcsolatban, amit egy földre dobott papírdarabbal egészít ki... (Még egy kötél...és még egy kötél!! Blabla...) Ha akarsz, menthetsz, ha nem, séta tovább! A tükör előtt egy kamerát lelsz, és láthatod testvéred utolsó pillanatait is. A film megtekintése után már nálunk is a kamera, meg egy napló, előbbit használni is kell rögtön, mert mögöttünk, fent, a kötelek között figyel valaki minket. Mehetünk be az óraszobába. Az álarc mellett egy gyógyszer fekszik, a lépcsőnél pedig egy szellem mutatja az utat, de előtte nézzünk be a kis helységbe is, a tekercs miatt. Most már felmehetünk, és bár az ajtó zárva, az út végén újabb életerő növelő. Visszatérve a földszintre megint láthatunk valakit, amint besétál a paraván mögé, majd amikor azt megvizsgáljuk, a már többször látott fehérruhás lány lát el minket instrukciókkal. Fényképezzük le az álfalat, és így láthatóvá válik a mögötte álló ajtó. Tegyük szabaddá a hozzá vezető utat, majd lépjünk be rajta. A folyosón megint beszélhetünk a "köteles emberrel", illetve ő beszél, mi hallgatunk. Azt mondja, nem találja a kulcsát. Majd mi megkeressük... A folyosó végében, egy mellékágban van még gyógyszer, amúgy csak az első ajtó nyílik. Bent a szekrény tetején újságdarabka, továbbhaladva pedig szellem fogad. A kellemes mormogás a túloldali szekrényből árad, ahonnan megtudhatjuk, mi történt emberünkkel. Miénk a magnó, meg egy szalag. Az ablaknál filmtekercs, attól balra pedig ajtó, amin be kéne menni. A földön találhatsz máris egy gyógyszert, a szoba másik végében pedig csillog valami a földön, de mielőtt felvennéd, megtámad a szellem. Küzdj meg vele, utána tiéd a következő kazetta. Kifelé menet fotózd le a fésülködő asztalkát, és menj vissza az óraszobába a képen látható maszkhoz (útközben megint megtámad a "köteles ember", verd le, és kész.). A szekrényen lelsz egy kézitükröt, ezt kell behelyezni az előbb látott fésülködő asztalkába (útközben ismét lesz fotóalanyod, méghozzá a folyosó végében, valamint az ajtón belépve...). A tükör berakásával megleled a kulcsot, és egy képet is, ezzel megharagítva a "kötelest", aki emiatt "kötelességének" érzi, hogy eltegyen láb alól, következzen tehát a végső összecsapás! Ha sikerült foglyul ejteni, ott fog dörömbölni a kis kristályban, ami a börtöne lett. Kifelé menet a sarokban lefényképezhetsz egy nőt a két paraván mögött, azután sétálj vissza az óraszobába, és gyalogolj fel a lépcsőn, a kulcs nyitja az ajtót. Rögtön melletted, a vázánál feljegyzések vannak, a terem végében életerő növelő, valamint, ha érdekel valakit, a bal oldali ajtón belül menteni lehet, és itt rejtőzködik egy kazetta, és egy napló is. Van még itt egy kisebb ajtó is, de az egyenlőre nem fontos. Menj vissza a nagyszobába, és sétálj be a bal oldali nagyobb ajtón. A hatalmas szekrényben egy tekercs rejtőzik, továbbhaladva egy nőt kell lefotózni, a mellékágon egy gyógyszert vehetsz fel, majd ha ezek megvannak, menj le a lépcsőn. Kisebb küzdelem vár rád, ha végeztél a szellemmel, tekints meg a térképedet. Három ajtó van, abból kettő nyitható, az egyik délen, a másik északon. Szaladj a délihez, és lépj be rajta. A sarokban notesz, a második ajtó mögött filmtekercs, az utolsó mögött pedig egy könyv, és szenteltvíz vár, valamint egy újabb bejárat. Ezen még nem tudsz bemenni, ezért rohanj vissza az otthagyott északi ajtóhoz. (Útközben harcolnod kell...valamint ha jobbra mész majd a lépcsős teremben, akkor a falban láthatsz majd egy kis mélyedést, amiben egy újságlap hever) Az északi teremben filmtekercs, egy papírtekercs, egy szellemkő, és egy lefényképezendő ajtó vár. A másik bejárat mögött pedig mentőhely, notesz, papírtekercs, életerő növelő. Emlékszel a lépcsőnél lévő folyosóra, ahol az északi, és a déli ajtó volt? Van ott még egy bejárat, de azt egy kód védi! Szaladj oda, és nézd meg... A szimbólumok a számokat helyettesítik, hogy melyik melyiket, azt megtudod az egyik Research Notes-ból. A feladatod, hogy beüsd a 1312 kódot. Szezám tárulj! Odabent a fehérruhás szellem vár, segítségével keresd meg a létra mögött lefényképezendő pontot, amivel megkapod az ajtón látott papírt. Van még itt egy gyógyszer is, ha felvetted nézz fel az emeletre, ahol egy kő rejtőzik. Jó, most fuss vissza a lefényképezett ajtóhoz (ahol az előbb említett papír volt...), azon belépve két ajtót kell lefotóznod, és egy szellemet (a lépcsőnél egy notesz is van...). A térre lépve láthatsz egy nagy kaput fent (Itt vár egy kazetta, de be még nem tudsz menni.), valamint egy nyitható átjáró, amin egy szellem is átsuhan (amennyiben a veranda mellett haladsz, még egy lélekkövet is lelhetsz...). Odaát rövid nézelődés után vedd fel a földről a kazit, és tekintsd meg a kellemes filmet. Oldalt, a deszkán kapd fel a követ, kapd le az oszlopot, és araszolj be a forgó kerék mögé, hogy semlegesítsd az egyik mágikus védelmű ajtót. Az első az, amin bemehetsz, és rögtön készíthetsz is egy pillanatképet a szoba túloldaláról. Keresd meg a követ, és a naplót, azután fotózd le a sok kis babát, hogy a másik ajtót is megnyisd! Nagyon durva hangulatú film, és egy kemény támadás következik...ha már vége sétálj a megnyílt bejárathoz. (Útközben megint lesz egy kis afférod a szellemi erőkkel...) Fényképezd le a tükör előtt álló öreget, szedd fel az öngyújtót, és a noteszt, majd rohanj vissza a lámpaoszlophoz, amit lekaptál a víz mellett. Gyújtsd meg a benne lévő gyertyát, ezért tiéd a kő, amivel mehetsz vissza az öngyújtós szobába. Itt egy ajtó nyitható csak, méghozzá az, amelyik a túloldalon van, nem nehéz megtalálni, mert a kísértet mutatja az utat (a földön egy papírdarab...). A pallókon átkelve egy gyógyszert látsz, ami kelleni is fog, mert megint egy kemény küzdelem vár rád. A terem másik végében megint egy kód kell, ez a 3669, az átjáró nyitva. Megint egy mentőhely, és pár tárgy...illetve a kút mellett nagyon fontos az életkő, főleg, hogy egy iszonyatosan tahó, féreg, mocsadék szellem támad rád!!! Halála után sétálj tovább a temetőben, vedd fel a fekete noteszt, és a bejáraton keresztül juss a templomhoz, ami előtt egy kísértet áll (az egyik fát kapd le!). A kapun egy kisebb logikai feladat vár, de nem lesz nehéz, csak el kell juttatnod a megfelelő szimbólummal ellátott követ a megfelelő helyre. Hamar meglesz, és utána már bent is találod magad. A kazetta megszerzése után fotózd le a megfeszített öreget, aki elég szép látványt nyújt, és még neked is támad. Zúzd le! Amennyiben megvolt, kapd fel az otthagyott noteszt, és nézd meg a templomban álló oltárt. Fényképezés után láthatod, hogy egy bábú hiányzik, amit meglelsz a kinti kapu bal pillérénél. Rakd fel az oltárra, és az az előtti kis tartóról is készíts egy képet, hogy lásd, hogyan kell elhelyezni őket. A lényeg, hogy a vérből rajzolt ábrának megfelelően kívül helyezkedjenek el a véres testrészek, és a fej pedig középen, legfelül. Miután sikerült, jön a kísértetnő, és elragad...meghaltál? Vagy ez még csak a kezdet? Megnyugtatlak, hogy az utóbbiról van szó...a rémálom folytatódik...

MÁSODIK ÉJSZAKA

A szobában, ahova érkezel, van pár tárgy, és le kell fotóznod a bal oldali falat. Kifelé menet egy alakot látsz elfutni, utána rád támad egy kivájt szemű nő (a szemtelen...). Sétálj szépen a temetőhöz vezető ajtóig (a lépcső mögött húzódó folyosó vezet oda...útközben megint kisebb atrocitásban lesz részed...), de ne menj ki rajta (nem is tudsz...). A bejáratot mágia védi, de lefotózva láthatod a lépcsőt, ezért menj is vissza oda. A védelem feltörése után folytathatod utad, a kód 2611. A temetőben vagy ismét, most már félrehúzhatod a kút fedelét, ahonnan egy kislány ugrik neked. Legyőzésével egy kőhöz jutsz, ami még jól fog jönni. Most megint vissza kell zarándokolnod egy kicsit, méghozzá oda, ahol az északi, és a déli ajtó volt, na ott keresd meg a mentőhelyet (az utat természetesen nem úszod meg küzdelem nélkül...). Nos, szóval a gyertyák mögötti szobában van a mentőhely, és a romok között találod a nagy kaput, amit ki kell nyitnod a már ismert tologatós módszerrel. Az út vége ugyan le van zárva, de semmi gond. Szaladj vissza a vízimalomhoz, ahol a lámpát kellett meggyújtanod, fuss a híd végébe, és vedd fel az érmét a kőrakásról, ezzel már megnyithatod az előbb bejárt út végét (azért pár infarktus, és egy bunyó ér ez alatt is...). Az áldozóteremhez kerültél, mássz teljesen le, és a kapu jobboldali részét fotózd le. Amennyiben megvolt, küzdj meg a nővel, az így kapott gyertyákkal pedig rohanj a gyertyákkal teli oltárhoz (a mentőszoba mellett...). A kisebbik asztalnál áll a szellemlány, oda menj, és fotózd le azt is, így láthatod, hogy csak a piros gyertyák égnek...ezt a következőképpen érheted el. Először a bal oldali pirosat gyújtsd meg, azután a jobb oldalit...ha ez megvan, jöjjön a jobb oldali fehér, így meggyullad magától a középső piros, neked pedig nincs más dolgod, minthogy újra a jobb oldali pirosat vedd kezelésbe, hogy megnyíljon a kisszekrény, és hogy rád támadjanak ismét. A papírral, amit a szekrényből vettél ki, szaladj a második éjszaka kezdőszobájához, ahol a babák vannak, és helyezd a falra. Fényképezd le a lábaidnál lévő megjelölt pontot, azután pedig távozz a titkos átjárón. Gondolom, ismerős a hely...és gondolom, emlékszel még arra is, hogy merre volt az óraszoba, mert azt kell most megtalálnod. Ott pedig rád talál a futkározó kis lurkó is, és megpróbál eltenni láb alól. Gondolom, nem sikerült neki, te viszont visszaszerezted a tükördarabkát, amit elvettek tőled korábban. Fényképezd le az órát, majd szaladj fel az emeletre, és ott pedig az ajtót kapd le. Ha ez is megvolt, sétálj el a folyosóhoz, aminek kötelek lógnak le a mennyezetéről (tudod, még a játék legelejéről...). A plafonon egy arcot pillanthatsz meg, és ha ezt megörökíted, már meg is nyílt az emeleti ajtó. Odabent végy fel mindent, és kövesd az öreg szellemét a kis szobába, ahol kapd le a kis dobozt. A szemben lévő ajtón távozz (duplaajtós szekrényből filmet kivenni...), és a mellékfolyosón küzdj meg az asszonnyal, valamint fotózd le a lezárt ajtót is. Sétálj le a lépcsőn, és örökítsd meg a beugrót oldalt, amire már egyszer felhívtam a figyelmed. A mágikus zárt eltüntetted az előbbi bejáratról, mehetnél is vissza, hogy megkeresd odabent a ládika kulcsát. Amennyiben már megvan, használd is, na persze öld meg a szellemet, ami megtámad a doboz felé tartó úton. Nos, tiéd a maszk, ami a ceremóniateremhez kell. Egyelőre azonban ne bolygassuk meg annyira a démonokat, inkább menj ki most a balkonra, ami a duplaszárnyú ajtó mögött van (a fater szelleme odavezet...), amennyiben láttad a családi tragédiát, sétálj ki a fához, és vedd fel a mellette található jegyzeteket, képeket, azután intézd el az akasztott nőt. Rohanj be a babás szobába, ahol megint le kell fényképezned a kis bábúkat. Egy hiányzik, de elég megfordulnod, és a hátad mögött már meg is találhatod a hiányzó láncszemet. Hogy melyik az? A jobb oldali, tehát azt szedd ki, és tedd a többi közé, hogy megkapd a dühös maszkot. Megint tenned kell egy kisebb utat, mert az első mentőhelyre kell visszamenned, vagyis a játék legelejére, hogy a maszkot a falra helyezve megnyiss egy titkos átjárót. Odaát szedd le a maszkot a falról, és sétálj tovább. A balra ágazó folyosó végében található maszkot szedd le, a kijelöltet pedig fotózd le. A folyosó másik végén menj be, és vizsgáld meg az oszlopon található egyetlen maszkot. Megint egy nagyon kellemes kis bejátszás következik, az azután rád támadó vak nőt pedig kezdem nagyon sajnálni, mert ez a szertartás ELÉGGÉ DURVA volt!!! A maszkot tedd el, és távozz a másik ajtón, hogy a kis kertbe juss, ahol egy újabb mentőhely van. A nagy ajtót lefotózva láthatod, hogy a kis kert közepén álló kőrakásból kell az érme a továbbjutáshoz. A nagyteremben vedd fel az asztalról az egyetlen hiányzó maszkot, és most menj vissza az oszlophoz, ahol a szertartást láttad. Helyezd fel az álarcokat. Valahol kinyílt valami. Emlékszel a folyosóra, ahol a két maszkos ajtó volt? Rögtön itt van a másik ajtó mögött. Ott az egyik ajtót nem tudtad eddig kinyitni, de most már azt is megteheted. Az oltárnál megleled az áldozati maszkot, amivel már csak meg kell keresned az áldozati termet, tudod, ahol a nagykapu volt. Rögtön a cél előtt neked esik az egyik kísértet, és követeli a maszkot, de ne add oda, inkább intézd el. A létrákon lemászva próbáld meg behelyezni az említett tárgyat a kapu oldalába, de ez még nem jön össze, mert a vak asszony is próbálkozik egyet... Miután megvolt, végre helyére teheted az álarcot, és bemehetsz a barlangba, ahol a fehérruhás tárt karokkal fogad (ez itt most szó szerint értendő...), és elragad. Ez a második felvonás vége. Jó volt, kellemes volt, de örültem volna, ha ezt a sok "bányaszellemet" kihagyják, mert őszintén szólva a torkomban dobogott a szívem...

HARMADIK ÉJSZAKA

A bevezető film végeztével sétálj be az előtted álló kapun. Fényképezd le a bal oldali pontot, azután folytasd az utad. A három szellem kedvesen invitálgat a túlvilágra, de azért én örülnék neki, ha nem hagynád magad, inkább elkennéd a szájukat. A folyosó végén papírt találsz (amíg odaérsz, még hever egy-két apróság a földön...), valamint egy filmbejátszás is bemutatásra kerül. Dolgod végeztével hátraarc, egészen a gyertyás szobáig (a mentőhely mellett...), azaz csak mennél, mert az ajtó le van pecsételve (azt már meg sem említem, hogy a főfolyosón egy ködszerű valami esik neked...), de semmi pánik. Elég megfordulnod, majd megörökítened a kőrakást, és már szabad is a pálya. Kövesd a szellemet, és így kijutsz a nagy fához, ahol a keleti ajtón lépj be (nem a gyerekszoba, hanem a másik.), és nézz be a lépcső melletti szobába. Az oltáron egy áldozati kötél lesz, amit a szobrokon kell hasznosítani, méghozzá a következőképpen. Vegyük úgy, hogy az oltár a közepe a helységnek. Az ajtó, amin beléptél, baloldalt van. No, akkor használd a kötelet a baloldali, első szobron, azután a jobboldali elsőn, majd a baloldali másodikon, és a jobboldali másodikon. Megnyílt a szekrény, és tiéd az érme, na meg persze a kardos fickó, akit grátiszként nyomnak az arcodba. Halála után az érmével szaladj a fa melletti nagy ajtóhoz, és fejtsd meg a kirakóst. A terem közepén nyisd ki a szekrény szárnyait, találsz egy könyvet, valamint megjelölődik az oszlop négy oldala. Fényképezd le mind, láthatsz a képeken négy kőrakást, ezekhez kellene elmenni. A faladat a következő lesz. Megkeresed a rakásokat, megölöd az azokat őrző kísérteteket, és felveszed a megjelenő könyveket. Az első rakás rögtön a fa mellett van, a második a vízimalomnál, ha végigmész a pallón (ott volt a lámpa, amit meg kellett gyújtani...), a harmadik a temetői részen, ahol a nagy kút van (az átjáró kódja: 1347), a negyedik pedig a kis kertben, ahol az egyik mentőhely is volt (ide jutottál a maszkos résznél, amikor a szertartás pillanatát láttad a kivájt szemű nővel...). Sétálj vissza a terembe, ahol lefényképezted a rakásokat (Nevezzük mostantól udvarháznak...), és figyeld meg az oszlopot. Mindegyik oldalán van egy lap, azon pedig négy gomb. A szemben lévőn az elsőt nyomd le, a baloldali lapon a negyediket, a hátsón a harmadikat, míg az utolsón a másodikat. Valami történt, fotózd le a szemben található lapot (az volt az első...), hogy meglásd a vért, ami elvezet a térképen látható, dél-nyugati szobához, ahol már egy kísértet vár. Küzdj meg vele, és ha megvolt, lépj be az ajtón, és szerezd meg a fekete követ. A keresett tárggyal menj vissza az udvarházba, és helyezd be a megfelelő helyre... Film következik, ami után kapd fel a tükröt, ami a szobornál van, és így bebocsátást nyersz az utolsó felvonáshoz...

A NEGYEDIK, AVAGY AZ UTOLSÓ ÉJSZAKA

Ezen a pályán rengeteg felszedhető tárgy lesz, ezért nem fogom tudatni mindegyikről, külön-külön, hogy hol vannak, úgyis könnyen észre lehet őket venni. Szóval... A zenei jegyzetek segítségével használd a szerkezetet, amit találsz. A feladat végeztével folyamatosan haladj előre, át a nyitott ajtón, amíg meg nem találod a lyukat a földön. Tekintsd meg közelebbről, hátha találsz valami érdekeset. No, ez a kísértet elég érdekes neked? Úgy látszik, egyeseknek nem tetszik a kutakodásod, valószínű, hogy ezért támadt rád ő is. Intézd el, azután sétálj tovább a falon tátongó hasadékig. Ezt is nézd meg... Úgy néz ki, most már csak filmeket fogunk nézni, de azért ne csak a szád tátsd, haladj is közben, hogy aztán menthess egyet, mivel rád fér már, azt hiszem (nézd csak, ez egy új mentőhely...). Az elkövetkezendőkben szedj fel mindent, nézd meg az átvezetőket, egészen addig, amíg az egyik szoba elhagyásával meg nem látod a lányt. Kezd el követni. Megint zaklatni fognak, de foglalkozz a gonosz energiákkal, inkább fuss vissza az udvarházig. Ereszkedj le ismét a mélyedésbe, azután helyezd el a hajtűt a figurán. A lezárt ajtó végre használható, lépj át rajta, és ismételten azt kell, hogy mondjam: haladj folyamatosan előre... Amennyiben megtámadnak útközben, torold meg a sérelmeidet, de a fő, hogy idővel eljussál a sziklához, aminek megvizsgálásával megismerkedhetsz a főellenséggel. Kellemes kis csata következik, elég rámenős a drága, de azért ne félj, le lehet győzni idővel, csak bele kell jönni (magyarul ötvenedszerre már biztosan sikerülni fog...). Igen nehéz ez az utolsó csata (vagy nem is ötvenedszerre, talán inkább századszorra...ilyen rohadt, szemét lényekkel már régen nem találkoztam, mint ebben a játékban...), de már nincs sok a megnyerésig. A gonosz pusztulása után már csak egy feladatod van, méghozzá az, hogy elhelyezd az utolsó tükördarabkát a szikla közelében, ezzel végleg megtörve a gonosz hatalmát. Következik a vége főcím...ennyi volt, azt hiszem, még talán sok is. Jó éjszakát gyerekek!

UTÓSZÓ

Nos, remélem egyszer sem téptétek a hajatokat, ha valami komolyabb probléma került elétek, hiszen a játék a szórakozásról szól. A FATAL pedig tényleg szórakoztató, ráadásul sikeres végigjátszás esetén megnyílik még egy csomó új opció is. Az semmi, hogy pályát lehet választani, de még a gönceinket is lecserélhetjük, ha arra van kedvünk. Ezenkívül választhattok nehézségi fokozatot, de ez igazából azért érdekes, mert ha rémálom fokozatban is végigviszed a programot, megnézheted az alternatív befejezést is...csak, hogy teljes legyen a boldogság. Jó, mi? Na jó, tudom, hogy te telhetetlen vagy, ezért elárulom, van még egy opció, méghozzá az, hogy időre küzdhetsz meg a kísértetekkel...már ha nem volt elég a normál küzdelem a játék alatt. Nos ennyi... Ne haragudj, de újabb lehetőségeket nem tudok odavarázsolni, így újságon keresztül. Nem, ne is álmodj!

BÖJTÖS GÁBOR

LUIGI'S MANSION KIEGÉSZÍTÉS

Először is lássuk az "50" nagy Boo felelési helyét, mindegyikük neve valami jópofa elferdítés, és mindegyikük valamilyen poénos dolgot is odamondogat nekünk. (Mondta egy haverom, aki asszem' tud angolul, asszem' (.

01 - BamBoo (30HP) - Parlor, ("I'm Bamboo, if you please")
02 - Bootha (50HP) - Waiting Room, ("Looking for me? Bootha!")
03 - GameBoo Advance (30HP), Closet ("Wanna play GameBoo Advance?")
04 - TaBoo (50HP), Study, ("Speak not my name: Taboo!")
05 - Boolicious (30HP), Master Bedroom, ("I'm teh yummy Boolicious!")
06 - Turboo (50HP), Nursery, (I'm TurBoo, and off I go!")
07 - Boo La La (60HP), Ballroom, ("Allo! I'm Boo La La!")
08 - GameBoo (50HP), Storage Room, ("Just call me GameBoo!")
09 - Kung Boo (40HP), Mirror Room, ("Feel the wrath of Kung Boo!")
10 - Boogie (40HP), Laundry Room, ("Yow! Get down! I'm Boogie!")
11 - PeekaBoo (40HP), Butler's Room, ("You found me, PeekaBoo!")
12 - GumBoo (40HP), Hidden Room, (It is my own self, GumBoo!")
13 - Boomeo (40HP), Conservatory ("Wherefore am I Boomeo?")
14 - Boodacious (80HP), Dinig Room, ("Name's Boodacious! got it?")
15 - Booligan (80HP), Kitchen ("Boy howdy, I'm Booligan!")
16 - Booregard (100HP), Rec Room, ("It is I, Booregard!")
17 - Mr. Boojangles (50HP), Tea Room, ("Jingle, Jangle, Mr. Boojangles!")
18 - Boo Hoo (50HP), Billiard's Room, ("Sniff ... I'm... Boohoo!")
19 - ShamBoo (50HP), Projection Room, ("Fresh, clean... Shamboo!")
20 - LimBooger (100HP), Nana's Room, ("Stinky, stinky, LimBooger!")
21 - Booris (100HP), Twin's Room, ("Call me Booris, Und be avraid")
22 - Boonswoggle (100HP), Astral Hall, ("I'm Boonswoggle! Pooah!")
23 - Buigi (40HP), Fortune Teller's Room, ("Hi, I'm Luigi, I mean Booigi!")
24 - Little Boo Peep (100HP), Safari Room, ("Little Bo Peep lost sheep!")
25 - 39 - Boolossus. The Boo Boss (???HP), ("????")
40 - Boo B. Hatch (200HP), Breaker Room, ("I'm Boo B. Hatch! I'm nuts!")
41 - Booripedes (100HP), Cellar, ("It is I, fair Booripedes!")
42 - Boomerang (300HP), Telephone Room, ("Boomerang coming back at ya!")
43 - Boocaster (300HP), Clockwork Room, ("Time for the six o' clock Boos!")
44 - Boolivia (100HP), Sitting Room, ("I'm Boolivia! I'm hate you!")
45 - Boonita (100HP), Quest Room ("I'm the lovely Boonita!")
46 - UnderBoo (150HP), Armory, ("UnderBoo's makin' a comeback!")
47 - TamBoorine (200HP), Ceramics Studio, ("Who's shaking, TamBoorine?")
48 - Booffant (300HP), Pipe Room, ("I'm Booffant, nice hair, green!")
49 - Boolderdash (150HP), Cold Storage, ("Catch me? Boulderdash!")
50 - Bootique (300HP), The Artist's Studio, ("Bootigque, c'est chic!")

HIDDEN MANSION MÓD

A játék végig vitele után nyílik meg, a szellemek erősebbek lesznek, a tárgyak pedig véletlenszerűen lesznek elrejtve a szobákban.

NÖVEKVŐ NÖVÉNY A KERTBEN

A kis palántát háromszor kell meglocsolni, először mielőtt megküzdesz Bogmire-al, után mielőtt megbirkóznál a hatalmas Boolossus-szal, és miután kivégezted a játékot. A növény mindig nőni fog egy keveset, és legutoljára 20000000 bonusz ponttal jutalmazza fáradozásaidat!

Arany Pénzérme: 5000 pont
Papírpénz KÖteg: 20000 pont
Arany Rúd: 100000 pont
Kék Rubint: 500000 pont
Zöld Rubint: 800000 pont
Vörös Rubint: 1000000 pont
Ezüst Smaragd: 2000000 pont
Rózsaszín Smaragd: 5000000 pont
Arany Smaragd: 20000000 pont
Nagy Gyöngy: 1000000 pont
Közepes Gyöngy: 100000 pont
Kis Gyöngy: 50000 pont

RANGOK

A: 100000000 pont felett
B: 70000001 - 100000000 között
C: 60000001 - 70000000 között
D: 50000001 - 60000000 között
E: 40000001 - 50000000 között
F: 20000001 - 40000000 között
G: 5000001 - 20000000 között
H: 5000000 alatt

Senki sem tévedhetetlen, tartja a mondás, és hát milyen igaz. A Martin sem. Úgyhogy most kijavítanék egy valószínűleg (remélhetőleg) csak a fáradság és a sietség következtében vétett hibát. Szóval a GameCube kontroller-ben alapban benne van a rezgő funkció, és többek közt például a Luigi Mansion-nál és szépen rezonálgat.

HEADHUNTER VÉGIGJÁTSZÁS 2. RÉSZ

Annak ellenére, hogy megmentettük a várost, meg hasonló jótetteket vittük végbe, most a legkeményebb víz alatti börtönben, az Aquadome-ban találjuk magunkat. Hát igen így cselekedjen az ember jót, vagy így próbáljon meg befolyásos cégek ellen furkálódni. A börtönben egyébként a rabokkal egyfajta gladiátor játékot játszatnak, amit még a kábeltelevízió is közvetít. A következő műsorszám mi vagyunk, Greywolf-fal együtt, aki szintén ide került, miután lefüleltük. Az öreg nem húzza túl sokáig a páncélos óriás ellen, két ütéssel leverik. Rajtunk tehát a sor.

Főellenség: Gladiátor

A nagy disznót a pisztollyal az erős páncélzata miatt nem lehet sebezni, ezzel ne is próbálkozz. A megoldást az Aréna padlóján látható körökben rejlik. Ezekre kell rácsalni a fickót, de előtte nekünk kell ráállni, hogy a kör felizzon, és amikor a gladiátor rálép az elektromos kisülés jól megrázza. Minden találat után egy-vagy két pisztolyos fickó is betéved az arénába, őket gyorsan intézd el, mert hamar leszedik az energiádat.

A győzelem utána az új Aquadome Conqerer-t, azaz a bajnokot megpróbálják elgázosítani, de megjelenik Greywolf és leüti az őröket, majd egy mentőkapszulával lelépnek a víz alatti létesítményből. Fel Fulci hajójára. Vágás. Angelinát mutatják, akivel Jack kontaktba lép és a segítségét kéri, menjen a dokkokba, a Queen of Hearts nevű hajóra, ahol időközben elfogták, és bezárták.

DOKK - Angela

Angela szétcincálja a kapu elektromos rendszerét, és kihallgatja az őrök beszélgetését. Állítólag a 12-es raktárházhoz áll majd be a hajó. Vedd át az irányítását és ments először is. Öld meg a két őrt, utána kapcsold át a kapcsolót a sarokban a kamerák alatt. A következő helyszínen szintén lesz néhány gépfegyveres őr, szerencsére van mellettük egy olajos hordó is, ami sokat segít a likvidálásukban. Jobbra a zsákutcában van egy Resonatore Grenade a ládán, menj tovább a másik irányba, jobboldalt a járat végében Adrenalin van, baloldalt pedig még egy gránát. A vékony hídon menj a túloldalra, és nyisd ki a rácsot. A nagy épület túloldalán a raktárok között lesznek őrök, méghozzá jó sokan, úgyhogy nem árt a fal mögül ki-kifordulgatva leszedni a túlerőt. A 9-es raktárház mellett a sarokban egy gránát van. A 12-es raktárban menj be, ahol kihallgathatsz egy beszélgetést két őr között, egy nagyobb fegyverszállítmányról és egy fejvadászról, aki szintén a felkerült valahogy a Queen of Heart-re. Elég kemény lesz őket leverni, mert igen brutális fegyverük van, és hamar megcsappantják az energiádat. Vágj közéjük egy gránátot, aztán lehet lövöldözni. Egy kulcsot (Loading Keycard) hagynak maguk után a kis irodában, és egy eü csomagot az egyik sarokban. Ki a raktárból és keresd meg kicsit arrébb a nagy kerítésajtót. A kikötőben két őr lesz, a távolban, szedd le őket, a Keycard nyitja nagy dupla ajtót a kapcsolónál. Angela bebújik egy konténerbe, azt pedig felrakják a Queen of Hearts-re. A hajó kifut, Angelá-val, és Jack-kel együtt. A csajnak persze egyből sikerül lebuknia. Az őrség tehát utánunk ered. Ideje lenn megtalálni gyorsan Jack-et.

QUEEN OF HEART- Angela

A hajón egyetlen ajtó nyitható, a térkép segítségével találd meg, és ölj meg mindenkit. Az egyik zsákutcában Proximity Mine van a földön, két hordó mellett pedig Adrenalin. Odabent öld meg az őrt, balra a pincébe jutnál a lejáraton, de egyelőre inkább menj jobbra, aztán fordulj balra és menj fel az emeletre a lépcsőkön az F2-re. Be az ajtón, a folyosón balra, a kis helyiségben egy dokumentum van, meg egy gránát, látsz még itt három üres slot-ot is, menj jobbra, lesz egy őr a folyosón, az öltöző zuhanyzóban egy Adrenalin van az egyik szekrényben. Lesz itt két zárt ajtó is, meg egy nyitott is, ez a kapitány kabinja, itt négy cucc is van, a Beta Compound, egy eü csomag, egy fájl (Diary), és egy diktafon. Ki a lépcsőházba, és menj a harmadik emeletre. Az ebédlőbe az őröket szedd le, elég sokan lesznek, utána szedd fel a cuccokat: gránát, arrébb a folyosóról nyíló hálóból pedig az Adrenalint, a szekrényből pedig a fájlt. És az Alpha Chemicalt. Ez mellett van egy lejárat a 2. emeletre, használd. Balra az ajtó kivisz a már felderített részhez, menj inkább jobbra. A legtöbb ajtó a folyosón zárva lesz az egyiket két őr őrzi, vágj közéjük egy gránátot, ebben a szobában őrzik Jacket, kapsz tőle egy lockpicket (a program Hook-nak nevezi), amivel több zárt ajtót is ki tudsz nyitni, többek közt a Jack melletti cellát is, ahol egy nagy repedés éktelenkedik a falon, ez később még jól jön majd. Menj fel a negyedik emeletre. A nyitott raktárhelyiségben egy gránát van, a Hídon két fickó beszélget, öld meg őket, de vigyázz, mert az egyik shotgunos. Az asztalon egy fájl van (Logbook) alatt pedig egy kapcsoló, amit nyomj át. A szekrény eltolódik, és mögötte bejutsz a lockpick-kel a titkos irányító központba, ahol végre megtalálod a Gamma Chemicalt, egy gránátot és a Master Disk-et. Menj vissza a 2 emeltre a három üres slot-hoz, és rakd bele a három vegyszeredet, a géppel keverj ki egy kis robbanószert (Explosive), a három különböző színből kell azt kikeverned, ami a túloldalon látható. Vissza Jack cellája melletti fogdába, és ahol repedt a falat robbantsd be. Jack tehát szabad. Angela felmegy a hídra, Jack pedig megkeresi Greywolf-ot.

QUEEN OF HEART - Jack

Jack-kel menj le az első emeletre, ahol bejöttél a fedélzetről, és használd a lejáratot a pincébe, amit Angela kinyit neked az irányítóteremből. Útközben lesz majd egy őr, de szerencsére az összes cuccod megmaradt az egyes CD-ről, úgyhogy nem lesz nagy dolog leverni. A pincében a folyosón rögtön egy őr köszönt, meg a két végében egy-egy ajtó. Menj be az egyszárnyún, ahol sub machine gun töltény van. Át a túloldalra, be a dupla ajtón, ami a raktárba visz, ahol három őr van, meg egy shotgun töltény a földön. Keress egy létrát és mássz fel a karzatra. Találsz ott egy darukezelő pultot, nyomd át a kapcsolót, mássz le, és menj be a Cold Storage Room-ba. A sarokban van egy eü csomag, a fali kapcsolóval pedig az egyik hűtőkamrát tudod kinyitni, amiben nem más, mint a kapitány hullája lóg, vedd ki a zsebéből az ID kártyáját. Egyébként meg az imént elpakolt láda torlaszolta volna el az ajtaját. Kifelé öld meg az előbb megjelent három őrt, ismét mássz fel a létrán, használd a kártyát az elektronikusan lezárt ajtónál, majd a hangazonosítónál a kapitány szobájából felvett diktafont, Ölj meg mindenkit, miután elhallgatott a riasztó, be tudsz menni a középső kis terembe, ahol az ANC rendőr van, videó, elveszed tőle a Ship Keycard-ot, meg van egy eü csomag a földön is. Ami azonban a legérdekesebb, végre megtaláljuk Greywolf haverunkat is egy üvegtartályban kicsit megrohasztva. Vissza a nagy raktárba, a Cold Storage Room mellett volt egy idáig zárt ajtó, amit az új kártyával tudsz kinyitni. A folyosó végén még egy őr, meg egy nagyobb adag sub-machine gun töltény, tovább a folyosókon fel a lépcsőkön egészen a liftig, ami kivisz a fedélzetre, ahol az egyik maffia tag üldögél, azonban nem sokáig, mert megjelenik egy helikopter és agyonlövik. A helikopterből régi ismerősünk Ramirez ugrik le a fedélzetre.

Főellenség: Ramirez

Elsőként is fuss a ládák mögé, és válts a shothun-ra, rohanj közel Ramirez-hez és oldalra gurulgatva, szedd le a négy hatalmas reflektort, ami elvakított idáig. Utána nincs más dolgod, mit hogy a gránátjait, és a géppuskáját kerülgetve leszedd a mexikói gyerek energiáját, ami azért elég nehéz feladat lesz, mert igen jól céloz a hatalmas fedélzeti gépágyúval, és a gránátjainak is elég nagy a hatótávolsága. Ráadásként még a ládák mögé sem bújhatunk örökké, mert azokat is simán szétrobbantja egy-két lövéssel. Viszont a legegyszerűbb módja hogy kicsináld, ha a rád dobált gránátokat (a X-szel célpontot váltva) visszalövöd rá, így a saját gránátjainak a robbanásai is sebezni fogják, plusz a köztes időben még néhány sorozatra is lesz időd. Utána azonban nincs időd kifújni magad, újból megjelenik a helikopter. Futás Angelá-ért a hídra, aki az utolsó pillanatban kideríti a Master Disc segítségével, hogy mindvégig Alan Sharpe volt Fulci, ez mondjuk, sok mindent megmagyaráz, többek közt, hogy Alan Angeline apjának a gyilkosa is. Végül még azelőtt sikerül elmenekülnötök, hogy az egész bárka a levegőbe repülne. A villába érkezéskor hív minket a főnökünk, úgyhogy mehetünk is a L.E.I.L.A irodába, közben a média beszámol Don Fulci haláláról(?).

NORTH DISRICT - LEILA OFFICE - Jack

Először is jön a nagy kicseszés, ahhoz hogy egyáltalán beengedjenek az irodába, rendelkeznünk kell 1300 Skills ponttal, na most ezzel az a probléma, hogy korábban, amikor időre kellett eljutni a város különböző részeibe a bombák hatástalanítása miatt, senki nem figyelt oda ara, hogy balesetmentesen vezessen, úgyhogy a skills számlálója nagyjából mindenkinek nullán áll, tehát elég kemény és unalmas meló lesz most 1300 pontot összemotorozni. Utána lehet menni az irodába. Letenni az AAA engedélyt. LL-AAA-1: A város hat különböző pontján kijelölt ellenőrzési ponton kell áthaladni, és végül a finis ponton. Sorrend nem fontos, csak mindenképp teljesítsük 2 perc 35 másodperc alatt. LL-AAA-2: 2 perc 42 másodperc alatt kell négy tagot, észrevétlenül halkan hátulról kitörni a nyakát. A pálya nagyon kicsi, és mind a négy elágazás ugyanoda visz vissza, ezért nagyon könnyen ki tudnak szúrni. Lehet figyelemleterelés céljából töltényhüvelyeket is dobálni. LL-AAA-3: Ölj meg 10 embert másfél perc alatt, használhatod az új rakétavetődet, viszont az ellenfelek is gránátokat dobálnak, nem könnyű. LL-AAA-4: összesen három nagyobb helyiséget kell bejárnod, amiben szétszórva 10 ellenfél lesz, használd a gránátokat, és a keményebb fegyvereket. A szekrényből kiveheted a rakétavetőt, az infra-szemüveget, és a golyóállómellényt. Mehetsz az utolsó helyszínre, azaz a BIO Völgybe (Gate to Bio Valley). A Biotech laborba nem tudsz bejutni a főkapun, úgyhogy le kell menni a kamionok mellet a csatornanyíláshoz, ahol Jack automatikusan leszáll a motorról és lemászik. Odalent megjelenik az áruló Hank, és kihív minket egy párbajra. Hank végül is egy főellenségnek számít, de mégsem kell különösebb magyarázat hozzá, hasonlóan a Shenmue-hoz egy QTE-vel kell megoldanunk a fickót (Bal, Jobb L, A), továbbhaladva sub machine gun töltény a földön, és egy létra a folyosó végén.

BIOTECH LABORATORY- Jack

Az udvaron szedd le a két őrt, menj a nagy Biotech épületbe. A főnököd hív, a B1-es szinten van. A hallban megvizsgálhatsz egy nagy szobrot, a lépcső alatti fotelben egy proximity mine van. Fel a lépcsőn, az emeleten a három helyiségben három őr lesz, a másodikat könnyű leszedni a hordó felrobbantásával, a maradéknál marad a hagyományos módszerrel. Az egyik pulton a Reception Key van a másikon gránát, ezen kívül a kis elkerített helyiség eü csomagot rejt, az egyik berendezési tárgyon pedig proximity van. Vissza a földszintre, a kisebbik ajtó a kulccsal nyitható. Odabent csak egy riasztó gomb van., Nyomd meg, beindul a riasztó (mily meglepő), de legalább két shotgunos fickó feljön a lifttel. Várd meg, amíg kiszállnak, és mindkettőt lődd hátba. Irány a lift. A B1-es szinten ideje elővenni az infravörös szemüveget, ugyanis a riasztóval együtt bekapcsolt a biztonsági rendszer is és a folyosón szemmel láthatatlan lézernyílások cikáznak. Ezeket kerüld ki, szemüveg le, három tagot ölj mg a piros folyosó után. Innen balra nyílik az irányító terem, ahol a nagy zöld gombbal kikapcsolhatod a riasztót, és még egy gránátot is felvehetsz. Jobbra az öltözők vannak, a csapon Adrenalinnal, az egyik nyitott szekrényben pedig rakéták. Menj be a piros folyosóval szembeni dupla ajtón. Ez egy hatalmas kupola alakú terem, de egyelőre még csak a folyosóján vagyunk. A legegyszerűbb, ha bebújunk a jobbra található berendezési tárgy mögé, és bevárjuk mind az öt őrt mögötte, aztán egy-egy shotgun lövéssel leszedjük őket. Erről a folyosóról több ajtó is nyílik, az első mögött egy adag shotgun és gépfegyvertöltény találsz. Második az iroda, ami azon kívül, hogy gyönyörű, egy csomó dolog is van itt. Rögtön balra a két kép elmozdítható és két rejtvény van mögöttük, amiket egyelőre még hagyjunk. A kandallón van a Serpent Key Bronze, az íróasztalon egy fájl, a túloldalon a könyvespolcoknál, pedig a nagyképből a Gold Serpent Key. Az íróasztal melletti polcon van egy kapcsoló, ami a fal titkos részét nyitja. A két kulcs a szemközti ajtóba kell, sajnos nem nyílik, mert kellene még az ezüst is, úgyhogy inkább menj le a csigalépcsőn. Ahol a raktárhelyiségben egyből megtalálod a hiányzó ezüst Serpent Key-t, meg egy fasza ki ládát, amiből az összes fegyverüket teli pakolhatjuk töltényekkel. Vissza a zárt ajtóhoz, az utolsó kulcsot is tedd a helyére. Vágás. Alan kinyírja Hawk-et. Jack-et elkapják, kiderül mi is az Bloody Mary vírus.

BIOTECH LAB - Angela

Déja Vu, most Angela ébred egy műtőasztalon a Biotech laborban. Mellettünk az időközben jobblétre szenderült Alan Sharp fekszik enyhén kibelezve. Ismét a csajjal kell megmentenünk Wade-et. Ki a műtőből, a folyosót vörös fények pásztázzák. Amennyiben nem lépsz beléjük őrökkel, nem fogsz találkozni. A nagy elágazásnál, ki vannak írva a folyosók tetejére, a részlegek nevei, válaszd a Chip Research-öt, a végén lesz egy ajtó. A lakattal lezárt szekrényt a Hookal tudod kinyitni, a kis asztalon pedig Adrenalin van. Vissza az elágazáshoz, menj a Genetic Research-höz. A laborban Saline-t találsz egy üvegcsében és egy fájl a vírusról, elvileg tehát elkészíthető az ellenszer is, ezzel a géppel, csak egy DNA szekvens kellene hozzá. Menj ki az elágazáshoz, és a biztonsági berendezés paneljához tegyél le egy proximity mine-t, és robbantsd fel, de messziről, a biztonsági rendszer felmondja a szolgálatot, ugyanakkor megjelenik két őr is. Nyírd ki őket, és menj arra, amerről jöttek, így a nagy kupolához jutsz, amit a játék Amfiteátrumnak hív. Angela megmenti Jack-et, de a vírus már benne van. Ahhoz hogy ellenszert készíthessen Adam-ból kell DNS minta, mivelhogy ő már immúnis vele szemben. Menj Angelával az irodába. Az íróasztalon azért kinyithatod a Hook-kal, Egy távirányítható kamera aktiválódik, amivel a hallban látott nagy szobor testére közelíthetsz rá, rajta megtalálod az első festményes puzzle megfejtését. Leírni nem fogom, mert japán karakterekkel, és ismeretlen írásjelekkel kell operálni, meg amúgy sem nehéz, ha leírod. A megfelelő ábrákat kell sorrendben rakni, a kép mögül az Eve Key fele kerül elő. Menj le a csigalépcsőn, és a raktár végébe az ajtóhoz rakd be ezt a fél medált, menj le a lifttel. Két őr lesz a folyosón. A következő ajtó mögött a földön hever egy eü csomag, meg az Adam gyerek is ott "pihen" az átváltozott formájában, megjelenik Zweiberg professzor is, amikor a mintavételre készülnénk, és a legvégén a mutáns gyerek is felébred. Egyből le is veri az öreget, aztán utánunk ered.

Főellenség: Adam (nem a miénk :)

A tag leginkább a Resident Evil-ből már jól ismert Tyrant-hez hasonlít. Csak pluszban még valahonnan még egy nagy durungot is szervált, és azzal próbálja meg leverni a fejünket. Többféle módszer is létezik a legyőzésére. Minden esetben a nagy berendezések körül kell rohangálnunk. Szóval operálhatunk a földre lerakott proxikkal + lövöldözéssel, bár a proxik nem mindig robbannak fel, és akkor bizony zsákutcába kerülünk, néha meg hiába robbannak fel, szinte semmit nem sebeznek a gólemen. Van egy olyan módszer is, hogy a fal kellet található két és középen található harmadik panelen elindítjuk a gázömlést a csövekben, és amikor Adam a becélozható cső mellé ér, egyszerűen belelövünk és a robbanás után kiömlő gáz egy nagyobbat sért rajta. Probléma: nem mindig sebződik, csak ha halál pontosan számítjuk ki a távolságot. Utolsó módszer, messziről sorozzuk a pisztollyal, majd amikor nekünk akarna rontani, egyszerűen menekülünk. Ez a leghosszabb, de a legbiztosabb módszer is. Hajrá.

BIOTECH LABOR - Angela

Miután levettük Adam-ból a DNS mintát, irány vissza a kupolán túl a Genetic Research-be, ahol a számítógép segítségével keverd ki a vakcinát. Vissza Jack-hez, ad be neki. Közben látjuk, amint a Zweiber összeszedi utolsó erejét is, és telenyomja a mutáns Adam-et szteroidokkal. A fickó felkel és magához szólít egy még kísérlett fázisban álló sugárfegyvert is.

BIOTECH LABOR - Jack

Vissza az irodába, onnan a három kulcsos ajtó mögötti terembe. Kapcsold be a számítógépet, és vedd fel róla a fájl. Vedd fel az infravörös szemüvegedet, és a padlón megjelenő karakterkombinációt rajzold le valahova, vagy jegyezd meg. Ez az irodában a másik kép mögötti rejtvény megoldása. Az említett kép mögül az Adam Key kerül elő. A fél medál az Amfiteátrum folyosójának a végén az ajtóhoz kell. Mögötte két fickó, Adrenalin, meg töltények a földön. Indítsd be a liftet, mialatt lefelé haladsz három emeleten is lőni fognak rád az őrök, próbáld meg őket messziről leszedni a hordók segítségével. Miután leértél, egyelőre csak egy irányba tudsz menni, a vékony íves folyosón. Van ott egy kapcsoló, ami odakint elindítja a ládás darut. Gyorsan vissza kell rohannod, és miután magadba nyomtál egy adag Adrenalin-t, fuss a láda mellett végig, mert csak ez alatt a rövid idő alatt, kapcsolódik ki a lézeres védelmi berendezés. Útközben lesz néhány őr is. A szobros ajtó abba a terembe visz, ahol Angeliná-val megküzdöttél a szörnnyel. Ha nem kapcsoltad be a paneleket, most kell megtenned. Végül kapcsold be a nagy számítógépet is. Szokás szerint beindul a labor önmegsemmisítő rendszer, talán ideje lenne lelépni a helyszínről. Vissza kell menni Angeli-nához az Amfiteátrumba. Mindössze két próbál majd meg feltartoztatni, ahelyett, hogy az irháját mentené. Az utolsó pillantban persze megjelenik Adam a Judgement Cannon-nal a kezében. Leüti a lányt, úgyhogy ismét miénk a munka neheze.

Főellenség: Adam

A fickó a terem közepéről tüzel ránk, három fázisban. Kétszer lő kéket, amit előtte gerjeszt a fegyverből. Nem nehéz kikerülni, csak célozzuk be a mutánst, és oldalazzunk. Közben engedjünk bele amennyi rakétát, amennyit csak tudunk. Harmadszorra piros sugarat lő ránk, és ezt félkörben végighúzza termen, tehát csak akkor ússzuk meg a dolgot, ha elbújunk az egyik oszlop mögé. Viszont amikor kéket lő sose bújunk oszlop mögé, mert a kék lövés szétrobbantja azt. Miután elfogyott a rakétánk, sorozzuk a gépfegyverrel, úgyis mindegyik oszlop mögött van egy lőszeres láda, amiből bármikor újratölthetünk, de csak ezt az egy fegyvert. Nagyjából a fele energiájánál, szétrobbantja az összes oszlopot, úgyhogy innentől kezdve nem tudunk hova elbújni. Lőjük, mint az állat, és imádkozzunk, hogy az életerőnk kihúzza a végéig. A nagy robbanás után azonban a mutáns nem hal meg, csak a fegyverét ejti el. Mint kiderül, a génmanipulált testét hagyományos fegyverrel nem lehet elpusztítani, nekünk pont az ő általa elejtett stukkerra lenne szükségünk. Csaljuk el a fegyver közeléből, majd lőjük addig, hogy megszédüljön. Nyomj magadba egy adag Adrenalint, és rohanj a fegyverért. Amit Jack a súlya miatt durva lassan vesz fel, de ha már nálunk van (és még nem ért utol miket a rém), egyetlen lövéssel leteríthetjük a fickót. Jöhet a megnyerés, az értékelésünk, és állást is menthetsz. Szerintem ez egy nagyon jó játék volt.

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu

GOLDEN SUN SEGÍTSÉG

ELŐSZÓ

Az alábbiakban szeretnék némi segítséget nyújtani a végigjátszáshoz. Arra sajnos kevés a helyem, hogy egy teljes megoldást írjak a játékhoz. Így most addig írom a dolgot, amíg lehet, de sajnos az egész leközlése sokkal több helyet igényelne, és nem is tudom mennyire van rá szükség. Mivel a Golden Sun egy elég jó játék, megérdemli, hogy foglalkozzunk vele. Ha igénylitek, akkor gyárthatunk hozzá teljes végigjátszást is, most csak egy kisebb segítségre futotta. Arra felhívnám a figyelmeteket, hogy a program nem lineáris. Így a felvázolt útvonal csak egy a lehetségesek közül. Többször van olyan, hogy felcserélhetitek bizonyos városok meglátogatásának sorrendjét. Ügyeljetek a gyógyítások és a feltámasztások mennyiségére! Az se felejtsétek el, hogy minden egyes helyszínt kutassátok át, mivel lehet (sőt biztos), hogy nem találtam meg az összes titkos helyet. Ha Ivan csatlakozik, mindenkinek nézzetek bele a gondolataiba (Mind Read), mert sokszor így árulnak el emberek titkos helyeket. Figyeljetek az apró logikai feladatokra. Általában egyszerű a megoldásuk, csak egy kicsit kell agyalni... A városok tele vannak cuccal, minden zugot érdemes átkutatni, de figyelem, ne feledd el, hogy a kapacitásunk véges.

A MÚLT TRAGÉDIÁJA

A történet kezdetén Vale-ban vagyunk, épp egy hatalmas vihar tört a városra. A főhős Isaac anyja Dora szól hozzánk pár szót, majd elhagyhatjuk a házat. Mivel a vihar óriási, az emberek a Psynergy-t használva próbálnak meg segíteni egymáson, viszont a hosszú küzdelem már kimerítette a nagyrészüket. Láthatsz egy hosszabb dialógust, mielőtt kezedbe vehetnéd a dolgokat. Például elmondják, hogy menj a Town Plaza-ba. Mikor megkapod az irányítást indulj el lefelé. Mivel a közeli hegyről óriási sziklák zuhannak le, ezért több helyen le van zárva az út. Ez viszont kijelöli, hogy merre lehet és kell is menni. Tehát nincs más hátra, mint felfelé észak felé fordulni. Hamarosan találkozol Garrettel, aki Isaac legjobb barátja. Beáll hozzád. Indulj el a város nyugati felébe. Az úton már lehet, hogy lesz egy-két harc is. Ha folytatod az utad, hamarosan egy házhoz érsz, ahol mindenki Felix-ért aggódik. A srác éppen egy sziklába kapaszkodva küzd az életéért. Mivel mindenki elhasználta már az energiáját, szinte lehetetlennek tűnik a megmentése. Az aggódó emberek elküldenek minket, hátha akad valaki, akinek még van annyi energiája, hogy segíteni tudhat Felixen. Indulj a város bejáratához, dél felé. Itt a nagyobb téren találsz segítséget, beszélj mindenkivel, az egyik fickó velünk jön. Jenna, Felix testvére is csatlakozik hozzánk, hátha hasznosnak tudja tenni magát. Indulj vissza Felixhez. Lesz némi beszélgetés, mikor odaérsz. Beindulnak a mentési munkák, ám ekkor tragikus dolog történik, egy hatalmas szikla elszabadul, lerombolja a házat és a háborgó vízbe löki az embereket. Felix is eltűnik. A következő feladatunk újra találni egy felnőttet. Indulj visszafelé és két emberrel találkozhatsz, akik valamiféle Alchemy erejéről beszélnek. Mikor észrevesznek megtámadnak, mivel kihallgattad őket. Ez egy reménytelen csata lesz, ugyanis mindenképpen el fogod veszíteni.

3 ÉVVEL KÉSŐBB

Három év telik el a tragikus nap óta, és itt folytatódik a sztori. A várost helyreállították, minden megnyugodott azóta, igaz Felix nem került elő és Jenna szülei is halottak. Sétálj fel a tetőre és beszélgess el Dorával. Egy hosszabb csevegés után hamarosan megérkezik Jenna és Garrett is, akik hasonlóan Isaac-hoz már megtanulták a Psynergy használatát. Miután Garret okoz némi galibát a tetőn, meg kell látogatnunk tanítónkat Kradent. ő a város nyugati részén él. Mielőtt elindulnánk hozzá érdemes kicsit feltérképezni a varost, van egy csomó hely, ahova el lehet menni és az embereket is jó dolog kikérdezni. Például a szállodában a másodikon érdekes a maszkos ember! Ha eleget járkáltál keresd meg Kraden házát. Előtte találkozol a két alakkal, akik három éve elbántak veled. Most nem akarnak harcolni, szabad elvonulást adnak. A nevük egyébként Saturos és Minardi. Sétálj Kraden házába és beszélj a tanítóval. Ő is mesél erről a kettőről (az Alchemy erőről is) egy keveset és új feladatot ad. El kell látogatniuk Sol Sanctumba a hegyekbe és magunkkal kel vinni Kradent. A bibi ott van, hogy ez egy tiltott terep, senki nem léphetne be, legalábbis elméletileg. Sol Sanctum bejárata a házunktól északra lesz, egy őr mászkál ott és ha be próbálunk menni elzavar. Akkor próbálkozz a belépéssel, mikor hátra fordul és elindul jobbra. Így nem láthat és nyugodtan besétálhatsz.

SOL SANCTUM

No itt már lesznek mérsékelt logikai feladatok is, és harcolni is kell. Használd a köveket, hogy tovább tudj menni. Mikor választhatsz, hogy melyik irányba mész tovább a következőket tedd: először is a vízben használd a köveket, hogy átugrálj a túloldalra. Mindjárt először is indulj el balra, majd a folyosón nyisd ki a dobozt. Menj vissza, válaszd a középső utat, majd újra vedd fel a doboz tartalmát. Az imént leírt sorrend azért fontos, mert az egyik dobozban a továbbjutást biztosító kristály (gem) volt. Most már mehetsz jobbra. Itt hamarosan találsz egy világító fejet. Az egyik szeme hiányzik. A menüből válaszd ki a kristályt és tedd a szembe. Erre megnyílik egy új útvonal, ha jól emlékszem nagyjából balra, használd a köveket és ugrálj arra. Ha továbbmész, egy zsákutcába jutsz, amit még Kraden is kommentál. Van itt néhány szobor. Menj a terem jobb szélső részébe. Az egyik szobrot arrébb lehet lökni. Ezzel megnyithatsz egy újabb ajtót. Egy nagy terembe jutsz a néhány útvonallal. Menj balra, aztán fel, utána jobbra a falhoz, innen balra a falhoz, aztán le. Itt a közelben találhatsz egy kincsesdobozt, vedd fel a tartalmát ebben is egy kristály van, fontos! Innen kijutni egyébként balra lehet, tehát arra keresd a megoldást. Három szoborhoz jutsz, ha tovább mész (kell egy kicsit kóválygoni, mire ide jutsz). Balra (ebbe rakd bele az imént felvett kristályodat), egyik jobbra, míg az utolsó a jobb szélen. A jobb szélső elvisz a helyszín szívébe. Kraden tart egy kis előadást. Kint a lenti ajtó mögött találsz Psynergy Stone-t, ami feltölti a PP-t. Menj fel a szobrokhoz, egész pontosan a Lunához. Próbáld mozgatni a szobrot, ám ekkor Kraden megjelenik és megakadályoz ebben. Menj balra a Sol oldalára. Tedd a szobrokat a helyére. Megjelenik egy lyuk középen. Menj vissza Lunához és told a helyükre a szobrokat. Kraden is megjelenik és közli, ezzel hatástalanítottunk egy csapdát. Ha végeztél, menj le Kradenhez és beszélj vele, majd fordulj balra és állj bele a fénysugárba.

A SZOBROK TERME

A portálon keresztül eljutunk a szobrokhoz, melyek tartják a négy elementális kristályt; Kraden nagyon boldog. Meg is kér, hogy szedjük őket össze. Ugrálj sziklát sziklára. Kezdd a jobb alsóval, aztán a jobb felsővel, harmadikként pedig a bal alsóval. A harmadik után megjelenik Saturos és Minardi, valamint egy Alex nevű személy, plusz a faluban látott maszkos alak. Róla kiderül, hogy Felix az! Add nekik oda a kristályokat és próbáld meg felvenni az utolsót. Ekkor azonban megjelenik a Wise One hatalmas Guardian és mellesleg a terem is az összeomlás szélére kerül a kövek energiája nélkül. Hosszú beszélgetés után Saturos és Felix elrabolja Kradent és Jennát, valamint elviszi a köveket is nálunk csak az egy marad. Szerencsére a Wise One kiteleportál minket innen. Használd Garret teleportációját és menj a kijárathoz.

AZ ÚJ KÜLDETÉS

Vale-ban csodálkoznak az emberek, hogy miért tört ki a vulkán. Még szerencse, hogy a Wise One megakadályozza, hogy megsemmisüljön a város. Beszélj mindenkivel, akivel csak lehet. A faluban a Wise One parancsára megbíznak minket az új misszióval. Meg kell mentenünk a világot, hisz a kövek segítségével bárki elpusztíthatja azt. Mellesleg Jennát is meg kéne menteni. Hosszú búcsúzás veszi kezdetét, a végén kikerülsz a térképre. Ha visszamész vásárolj be egy kicsit, majd megkezdheted a kalandot.

AZ ELSŐ DJINN

A térképen rögtön megfigyelheted, hogy valami ott ugrál Vale közelében. Szólítsd meg, az első Djinn-ed az. ő a Venus Djinn, azaz a Flint. Csatlakozik hozzád, majd tart egy kis felvilágosítást, hogyan is működnek a Djinn-nek. Elég sok Djinn-t össze lehet szedni, csak alaposan mindent átkutatva kell játszani.

GONDOLATOLVASÁS

Folytasd dél-kelet felé az utad és egy karaván érkezik. Szólnak pár szót és már robognak is el. Lépj be a közeli városba. Miután átkutattad, keresd meg a gyereket, akit Ivannak hívnak. Róla kiderül, hogy képes Psynergy-t használni, méghozzá gondolatolvasásra. Ezt használja is hőseinken, akik ezt eléggé zokon veszik. Csatlakozik hozzánk, vele együtt kell megtalálnunk néhány tolvajt. Keresd fel a szálloda második emeletét, ahol a két fura figura álldogál. Próbáld elkapni őket, de reménytelen, mert mindig elfutnak. Gyere vissza a lépcsőhöz, itt Ivan kieszel egy csapdát. Kergesd az embereket Ivan közelébe, aki a gondolatolvasással kideríti, hogy valamiféle titkos utat kéne keresni a szálloda közelében, ugyanis az ellopott bot valahol itt van. Menj ki és mássz fel a szálló bal oldalán a létrára. Bent használd a Move-ot, hogy tovább menj majd szólítsd meg az alakot. Megjelennek a tolvajok és le kell őket győzni. Ez lesz az első komolyabb csata, habár ezt is nagyon egyszerű megnyerni. Támadd a szélső kettőt először, aztán ha elintézted őket akkor a középsőt. Garret és Ivan használja a varázslatait, Isaac pedig a Djinnt. A végén minden a helyére kerül. A tolvajok a börtönbe, az elrabolt bot pedig vissza a jogos tulajdonosához. Ivan elhagy minket. Ezután menjünk a polgármester házához, aki ad nekünk egy feltámasztást.

GOMA BARLANG

Vaulttól kb. észak-keletre találjuk Goma barlang bejáratát. Bent a Move-ot használva lökd arrébb az akadályozó platformokat, így továbbmehetsz. A vízesés mellett megjelenik megint Ivan és újra csatlakozik hozzánk. Lökd Move-val az útból az akadályt, majd a barlang oldalán a Whirlwinddet használva takarítsd el a növényt. Mielőtt továbbmennél felhívnám a figyelmed, hogy érdemes visszamenni az eddig bejárt két városba, és mindenkinek kifaggatni a gondolatait. Ne feledd, hogy Ivan az álatoknak is tud olvasni a gondolataiban. Például Vaultban ha kutyának adunk csontot (az egyik házban találunk) és kiolvassuk mire gondol, valami titkos utat említ. Ennek majd később lesz jelentősége. A Whirlwinddel az említett növényeket tudjuk eltakarítani, ilyet is találunk Vaultban (vagy Vale-ban?), egy mögötte egy dobozzal. Goma barlangban haladj az egyetlen lehetséges irányba és ha kell, használd a Move-ot. Az egyik oszlop tetején ott fog csücsülni egy Djinn, Forge a neve. Őt már le kell győzni, hogy csatlakozzon. Támadj Garrettel és használd az Earthquake-et Isaac-kal, valamint Bolt-ot Ivannal. Ha legyőzöd beáll a csapatba. A Djinn megszerzése után mehetsz tovább egészen ki a térképre. Ne felejtsd el, a kijárat közelében a vízbe lökni a paltformot, mert akkor könnyebb lesz majd az átkelés a barlangon!

BILBIN ÉS AZ ÁTOK

A térképen rögtön egy város mellett kezdünk. Ennek a neve Bilbin. Érdemes itt a térképen fejleszteni egy kicsit. Lépj fel pár szintet és gyűjts egy kis pénzt. Ha megvagy lépj be Bilbinbe. A város halálra van rémülve, mert az elöljáró, McCoy miatt egy átok szállt a településekre a közelben. Ezért az emberek átváltoztak fává. A város bejáratánál ezt le is tudod ellenőrizni, hisz ott egy ilyen elátkozott, és tudsz olvasni a gondolataiban! Magában a városban van pár darab cucc. Lényegesebb viszont, hogy el lehet mozdítani középen a szobrot. Ezalatt egy titkos lejáró található. Lent sokat nem tudsz tenni, egy másik útvonal kell. Menj fel a lépcsőn jobbra és sétálj a cölöpökön balra. A sziklafalnál a növényen Whirlwindet használva egy átjárót csinálhatsz. Most már egy olyan helyről mehetsz le, ahol a Move-val elmozdíthatod a szobrokat és felveheted a Djinnt. Most nem lesz harc, automatán megkapod. Menj McCoy házába és beszélj a beképzelt pasival. Nem sok eredményt érsz el, nem hajlandó odaadni a kulcsot a torlaszhoz (ez zárja le az utat az elátkozott helyektől), mivel gyerekek vagyunk. Az őr viszont elmondja nincs szükségünk kulcsra. McCoy házát még érdemes átvizsgálni, utána viszont menjünk tovább. A torlasz a várostól dél-keletre van. A bezárt átjárónál állj a balra és a Move-val lökd arrébb az akadályt. Mehetsz tovább a térképre.

HÁRMAS VÁLASZTÁS

Most három hely közül szelektálhatsz, szabadon döntheted el, hogy merre mész tovább. Mehetsz észak felé Imilbe, vagy Kolimába (kelet felé), esetleg Kolima Forestbe (szintén északon van de közelebb). A választás rajtad múlik, én Kolimát javaslom, mert közelebb van, mint Imil és fel lehet venni egy Djinnt.

Tehát Kolimában láthatod, hogy mindenki fává változott. Mikor belépsz valami erő megtámad, de a Psynergy megvéd – ez történik ha Kolima Forestbe lépsz be akkor is. Hamarosan azt is megtudod, miért sújták ezt a helyet átokkal. Kutasd át a várost és olvasd ki a faemberek gondolatait. A Djinn megszerzéséhez menj a város jobb alsó részében fekvő óriás fához (azaz házhoz balra a Djinn-től) és egyszerűen menj neki felülről a fának, így egy titkos helyre jutsz. Kövesd az utat és a Djinnhez érkezel, aki csatlakozik hozzád, ha megszólítod. Innen mehetsz Kolima Forestbe vagy Imilbe, válassz!

DJINNEK MEGTALÁLÁSI HELYE

Most felsorolom az összes Djinn, megtalálási helyét, persze csak vázlatosan, majd nektek kell megtalálni a pontos helyet. Remélem azért így is adok némi támpontot, hogy hol lehet őket megszerezni.

Venus
- Flint: Világtérkép délre Vale-tól.
- Quartz: Mogall Forest
- Granite: Kolima
- Vine: A világtérképen az északi szigeten nagyjából Desert közelében.
- Sap: Vault, majd később lehet felvenni.
- Ground: Kalay Docks.
- Bane: Crossbone Isle Cave.

Mars
- Forge: Goma Cave.
- Corona: Xian közelében, az északi szigeten. A világtérképen lesz.
- Fever: Imil.
- Scorch: Kalay.
- Ember: Tolbi.
- Flash: Suhalla Desert
- Torch: Lalivero.

Jupiter
- Gust: Bilibin.
- Breeze: Kolima Forest.
- Zephyr: Fuchin Temple.
- Smog: Lamakan Desert
- Kite: Vale barlang.
- Squall: Altmiller barlang.
- Luff: Babi Lighthouse.

Mercury
- Fizz: Mia-nál lesz.
- Mist: Xian
- Sleet: Mercury Lighouse.
- Spritz: Altin.
- Hail: A világtérképen, nyugatra Tolbitól.
- Tonic: Lunpa Fortress.
- Dew: Suhalla Gate.

Veres Miki

PLAYSTATION 2 KÓDOK ACTION REPLAY 2 V2 KÁRTYÁKHOZ

***(M)** = Mesterkód, muszáj megadni*

DARK CLOUD

(M): EC838C80, 1445ACCC
Pénz: 4D5A82B6, 1456089C
Végtelen energia (Toan): 4D594176, 1456E70C, 4D594182, 1456E70C
Végtelen energia (Xion): 4D59417C, 1456E70C, 4D594188, 1456E70C
Végtelen energia (Goro): 4D59417A, 1456E70C, 4D594186, 1456E70C
Végtelen energia (Ruby): 4D594180, 1456E70C, 4D59418C, 1456E70C
Végtelen energia (Ungaga): 4D59417E, 1456E70C, 4D59418A, 1456E70C
Végtelen energia (Osmond): 4D594184, 1456E70C, 4D594190, 1456E70C
Nincs szomjúság (Toan): 4D5A8276, 14562615
Nincs szomjúság (Xion): 4D5A827A, 14562615
Nincs szomjúság (Goro): 4D5A827E, 14562615
Nincs szomjúság (Ruby): 4D5A8282, 14562615
Nincs szomjúság (Ungaga): 4D5A8286, 14562615
Nincs szomjúság (Osmond): 4D5A828A, 14562615
Végtelen pecapont: 4D59EF44, 1456089C

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

(M): EC88A74C, 1456E60A
Minden szint nyitva (Dave Mirra): 1CB8FFD4, 1456E7A6, 1CB8FF18, 1456E7A6, 1CB8FEA0, 1456E7A6, 1CB8FEE4, 1456E7A6, 1CB80128, 1456E7A6, 1CB8016C, 1456E7A6, 1CB801B0, 1456E7A6
Minden szint nyitva (Ryan Nyquist): 1CB803E0, 1456E7A6, 1CB8039C, 1456E7A6, 1CB80268, 1456E7A6, 1CB802AC, 1456E7A6, 1CB802F0, 1456E7A6, 1CB80534, 1456E7A6, 1CB80578, 1456E7A6
Minden szint nyitva (Troy McMurray): 1CB807A8, 1456E7A6, 1CB80764, 1456E7A6, 1CB80630, 1456E7A6, 1CB806FC, 1456E7A6, 1CB806B8, 1456E7A6, 1CB80674, 1456E7A6, 1CB80940, 1456E7A6
Minden szint nyitva (Mike Laird): 1CB80B70, 1456E7A6, 1CB80B2C, 1456E7A6, 1CB80BF8, 1456E7A6, 1CB80AC4, 1456E7A6, 1CB80A80, 1456E7A6, 1CB80A3C, 1456E7A6, 1CB80A08, 1456E7A6
Minden szint nyitva (Tim Mirra): 1CB80F38, 1456E7A6, 1CB80CF4, 1456E7A6, 1CB80FC0, 1456E7A6, 1CB80E8C, 1456E7A6, 1CB80E48, 1456E7A6, 1CB80F04, 1456E7A6, 1CB80ED0, 1456E7A6
Minden szint nyitva (Kenan Harkin): 1CB810BC, 1456E7A6, 1CB81000, 1456E7A6, 1CB81388, 1456E7A6, 1CB81254, 1456E7A6, 1CB81310, 1456E7A6, 1CB813CC, 1456E7A6, 1CB81298, 1456E7A6
Minden szint nyitva (Leigh Ramsdell): 1CB814C8, 1456E7A6, 1CB81484, 1456E7A6, 1CB81750, 1456E7A6, 1CB8171C, 1456E7A6, 1CB817D8, 1456E7A6, 1CB81794, 1456E7A6, 1CB81660, 1456E7A6
Minden szint nyitva (Joey Garcia): 1CB81890, 1456E7A6, 1CB8184C, 1456E7A6, 1CB81818, 1456E7A6, 1CB81BE4, 1456E7A6, 1CB81BA0, 1456E7A6, 1CB81B5C, 1456E7A6, 1CB81A28, 1456E7A6
Minden szint nyitva (Rick Moliterno): 1CB81C58, 1456E7A6, 1CB81D14, 1456E7A6, 1CB81CE0, 1456E7A6, 1CB81FAC, 1456E7A6, 1CB81F68, 1456E7A6, 1CB81C24, 1456E7A6, 1CB81FF0, 1456E7A6
Minden szint nyitva (Todd Lyons): 1CB82120, 1456E7A6, 1CB821DC, 1456E7A6, 1CB820A8, 1456E7A6, 1CB82374, 1456E7A6, 1CB82330, 1456E7A6, 1CB820EC, 1456E7A6, 1CB823B8, 1456E7A6
Minden szint nyitva (Luc - E): 1CB825E8, 1456E7A6, 1CB825A4, 1456E7A6, 1CB82470, 1456E7A6, 1CB8273C, 1456E7A6, 1CB824F8, 1456E7A6, 1CB824B4, 1456E7A6, 1CB82780, 1456E7A6
Minden szint nyitva (Scott Wirch): 1CB829B0, 1456E7A6, 1CB8296C, 1456E7A6, 1CB82838, 1456E7A6, 1CB82804, 1456E7A6, 1CB828C0, 1456E7A6, 1CB8287C, 1456E7A6, 1CB82B48, 1456E7A6
Minden szint nyitva (Colin Mackay): 1CB82D78, 1456E7A6, 1CB82D34, 1456E7A6, 1CB82D00, 1456E7A6, 1CB82CCC, 1456E7A6, 1CB82C88, 1456E7A6, 1CB82C44, 1456E7A6, 1CB82C10, 1456E7A6
Minden szint nyitva (Zach Shaw): 1CB83140, 1456E7A6, 1CB82EFC, 1456E7A6, 1CB831C8, 1456E7A6, 1CB83094, 1456E7A6, 1CB83050, 1456E7A6, 1CB8310C, 1456E7A6, 1CB830D8, 1456E7A6
Minden szint nyitva (Slim Jim Guy): 1CB83208, 1456E7A6, 1CB832C4, 1456E7A6, 1CB83590, 1456E7A6, 1CB8345C, 1456E7A6, 1CB83518, 1456E7A6, 1CB835D4, 1456E7A6, 1CB834A0, 1456E7A6
Minden BMX (Dave Mirra): 4CB8FCC0, 1456E5A2
Minden BMX (Ryan Nyquist): 4CB80088, 1456E5A2
Minden BMX (Troy McMurray): 4CB80450, 1456E5A2
Minden BMX (Mike Laird): 4CB80918, 1456E5A2
Minden BMX (Tim Mirra): 4CB80DE0, 1456E5A2
Minden BMX (Kenan Harkin): 4CB811A8, 1456E5A2
Minden BMX (Leigh Ramsdell): 4CB81570, 1456E5A2
Minden BMX (Joey Garcia): 4CB81938, 1456E5A2
Minden BMX (Rick Moliterno): 4CB81A00, 1456E5A2
Minden BMX (Todd Lyons): 4CB81EC8, 1456E5A2
Minden BMX (Luc - E): 4CB82290, 1456E5A2
Minden BMX (Scott Wirch): 4CB82658, 1456E5A2
Minden BMX (Colin Mackay): 4CB82B20, 1456E5A2
Minden BMX (Zach Shaw): 4CB82FE8, 1456E5A2
Minden BMX (Slim Jim Guy): 4CB833B0, 1456E5A2

DEAD OR ALIVE 2

(M): ECBE0BC8, 1456E60A
1. játékos - végtelen energia: 4CE0F8C8, 1456E6B9
2. játékos - végtelen energia: 4CE0FB30, 1456E6B9
1. játékos - egy ütésre K.O.: 4CE0F8C8, 1456E7A6
1. játékos - egy ütésre K.O.: 4CE0FB30, 1456E7A6
Minden kosztüm: 1CE0E668, 61DFB00C, 1CE0E66C, 61DFB00C, 1CE0E670, 61DFB00C

DEVIL MAY CRY

(M): 0E3C7DF2, 1645EBB3, 0C1794B3, F8FCFDFD
Végtelen energia: 3C53A423, FBE4FEFE
Max. vörös gömb: 3C6B57F3, 85F19EFF
Végtelen sárga gömb: 3C6B57DF, F8FCFBD7
Végtelen Devil Trigger: 3C53A7BF, 9EFCFEFE
Minden játékmód nyitva: 3C6B50D3, FFFFFFFF
Minden 0 mentés: 3C5223DF, FFFFFFFF
Max. vörös gömb végső összecsapásnál: 3C6B58CB, 85F19EFF
Megáll a visszaszámlálás: 3C52194F, F8FC30FE
Mindig 3 kék gömb: 3C6B57F7, F8FCFEF3
Minden mozgás: 3C6B57E7, 7FFEFEFE
Attack Rank nem nullázódik: 3C0A2AD7, F8FCFEFE, 3C0A2ADB, F8FCFEFE
Láthatatlan Dante: 3C539D5F, F8FCFEF1
Beer Goggles: 3C5306CF, F8FDDE26 (Ez, vagy a Clear Vision)
Clear Vision víz alatt: 3C5306CF, F8FCDE26 (Ez, vagy a Beer Goggles)

DRIVING EMOTION TYPE-S

(M): EC8B99D0, 1456E60A
Mindig max. fordulatszám: 1CD4D560, D85CE7A5
Áttetsző autó: 4CD48B28, 1456E7A7
Kezdj az utolsó körben (1., 2. és 3. divízió): 4CD48B28, 1456E7A7
Kezdj az utolsó körben (GT): 3CD73CB2, 1456E7A1

DROPSHIP

(M): 0E3C7DF2, 1645EBB3, 0C0FC227, F89295CF
Sérthetetlenség: 3DDC3083, F9FCFEFE
Végtelen lőszer: 3DDC3087, F8FCFEF1
Végtelen idő: 3DE5F72F, F8FCFD16

EPHEMERAL FANTASIA

(M): ECB70584, 1456E60A
Max. pénz: 1CA9E62C, 14BE598C, 1CA9E634, 14BE598C, 1CF19E84, 14BE598C
Max. erő: 4CF191DA, 1456089C, 4CFFCF1C, 1456089C
Max. értelem: 4CF191D6, 1456089C, 4CFFCF1A, 1456089C
Max. ügyesség: 4CF191DC, 1456089C, 4CFFCF20, 1456089C
Max. támadás: 4CF191DA, 1456089C, 4CFFCF1E, 1456089C
Max. védekezés: 4CF191E0, 1456089C, 4CFFCF24, 1456089C
Max. mágia: 4CF191DE, 1456089C, 4CFFCF22, 1456089C
Max. mágikus védelem: 4CF191E4, 1456089C, 4CFFCE28, 1456089C

EXTERMINATION

(M): EC8D348C, 1456E60A
Végtelen energia: 4C18B376, 145625DD, 4C18B4FE, 145625DD
0%-os fertőzés: 4C18B37E, 1456E7A5, 4C18B38C, 1456E7A5
Végtelen Nato lőszer: 4C18BB5C, 1456E404
Nem kell utántölteni (Nato lőszer): 4C18B806, 1456E5D6
Végtelen shotgun lőszer: 4C18BB50, 1456E404
Végtelen gránát: 4C18BB4E, 1456E404
Végtelen napalm: 4C18BB52, 1456E404
Végtelen rakéta: 4C18BB58, 1456E781
Mindig feltöltött elemek: 4C18BB56, 1456E7C9
99 gyógyír, A típus: 3C18BB26, 1456E788
99 gyógyír, B típus: 3C18BB27, 1456E788
99 MTS: 3C18BB2C 1456E788
99 Booster, A típus: 3C18BB2D, 1456E788
99 Booster, B típus: 3C18BB2A, 1456E788
Alpha kártya: 3C18BB2B, 1456E7A6
Beta kártya: 3C18BB30, 1456E7A6
Snow Truck kulcs: 3C18BB31, 1456E7A6
Vonat kulcs: 3C18BB2E, 1456E7A6
Feszítővas: 3C18BB2F, 1456E7A6
Gary bombája: 3C18BB34, 1456E7A6
Fémlemez 1: 3C18BB35, 1456E7A6
Fémlemez 2: 3C18BB32, 1456E7A6
Program lemez: 3C18BB33, 1456E7A6
Roger kése: 3C18BB38, 1456E7A6
Minden dögcédula: 3C18BB39, 1456E7A6, 4C18BB36, 1456E6A6, 1C18BB3C, 1355E6A6, 1C18BB40, 1355E6A6, 1C18BB44, 1355E6A6
Tactical Grip: 3C18BB0C, 1456E7A6
Shotgun: 3C18B80D, 1456E7A6
Gránátvető: 3C18B80A, 1456E7A6
Hatlövetű gránátvető: 3C18B80B, 1456E7A6
Lángszóró: 3C18B810, 1456E7A6
Dögcédula egység: 3C18B80E, 1456E7A6
Zoom Scope: 3C18B814, 1456E7A6
Ultimate Launcher A: 3C18B818, 1456E7A6
Ultimate Launcher B: 3C18B819, 1456E7A6
Ultimate Launcher C: 3C18B816, 1456E7A6
Teljes automatika: 3C18B817, 1456E7A6
Sérthetetlenség: 4C18B158, 1456E6A8

F1 2001

(M): EC87CED4, 1456E60A
Challenge Timer 00:00: 1CDCC67C, 1456E7A5
Minden Challenge teljesítve: 1CAEAB60, F87A4B81, 1CAEAB64, F87A4B81, 1CAEAB68, F87A4B81, 1CAEAB6C, F87A4B81, 1CAEAB70, F87A4B81, 1CAEAB74, F87A4B81, 1CAEAB78, F87A4B81, 1CAEAB7C, F87A4B81, 1CAEAB80, F87A4B81, 1CAEAB84, F87A4B81, 1CAEAB88, F87A4B81

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

(M): ECB3C6F4, 1456E60A
200 bajnokság pont: 4CAD92EC, 1456E7DD
200 versenykezdés: 4CAD92F0, 1456E7DD
Órafagyasztó kód (Hakkinen): 1CDB4E00, 1456E7A5
Órafagyasztó kód (Coulthard): 1CDB5170, 1456E7A5
Órafagyasztó kód (M. Schumacher): 1CDB51E0, 1456E7A5
Órafagyasztó kód (Barrichello): 1CDB5050, 1456E7A5
Órafagyasztó kód (Frentzen): 1CDB50C0, 1456E7A5
Órafagyasztó kód (Trulli): 1CDB5330, 1456E7A5
Órafagyasztó kód (Irvine): 1CDB53A0, 1456E7A5
Órafagyasztó kód (Herbet): 1CDB5310, 1456E7A5
Órafagyasztó kód (R. Schumacher): 1CDB5280, 1456E7A5
Órafagyasztó kód (Button): 1CDB52F0, 1456E7A5
Órafagyasztó kód (Fisichella): 1CDB5560, 1456E7A5
Órafagyasztó kód (Wurz): 1CDB55D0, 1456E7A5
Órafagyasztó kód (Alesi): 1CDB5440, 1456E7A5
Órafagyasztó kód (Heidfeld): 1CDB54B0, 1456E7A5
Órafagyasztó kód (Diniz): 1CDB5420, 1456E7A5
Órafagyasztó kód (Salo): 1CDB5790, 1456E7A5

Órafagyasztó kód (De la Rosa):
1CDB5700, 1456E7A5
Órafagyasztó kód (Verstappen):
1CDB5670, 1456E7A5
Órafagyasztó kód (Gene): 1CDB56E0, 1456E7A5
Órafagyasztó kód (Mazzacane):
1CDB5950, 1456E7A5
Órafagyasztó kód (Villeneuve):
1CDB59C0, 1456E7A5
Órafagyasztó kód (Zonta): 1CDB5830, 1456E7A5

FORMULA ONE 2001

(M): EC8A217C, 1456E60A
Kezdj az utolsó körben (Quick Race): 4CC07064, 1456E7A5, 4CC06B28, 1456E7A5
98 kör (Quick Race): 4CC07064, 1456E787, 4CC06B28, 1456E787
Rengeteg bajnokság-pont (Coulthard): 1CB0039C, 1456089C
Rengeteg bajnokság-pont (Irvine): 1CB002BC, 1456089C
Rengeteg bajnokság-pont (Fisichella): 1CB005DC, 1456089C
Rengeteg bajnokság-pont (Mazzacane): 1CB004FC, 1456089C
Rengeteg bajnokság-pont (Frentzen): 1CB0071C, 1456089C
Rengeteg bajnokság-pont (Alesi): 1CB0093C, 1456089C
Rengeteg bajnokság-pont (Button): 1CB0085C, 1456089C
Rengeteg bajnokság-pont (Panis): 1CB00B7C, 1456089C
Rengeteg bajnokság-pont (Trulli): 1CB00A9C, 1456089C
Rengeteg bajnokság-pont (Verstappen): 1CB00DBC, 1456089C
Rengeteg bajnokság-pont (Villeneuve): 1CB00CDC, 1456089C
Rengeteg bajnokság-pont (Burti): 1CB00FFC, 1456089C
Rengeteg bajnokság-pont (Hakkinen): 1CB00E1C, 1456089C
Rengeteg bajnokság-pont (M. Schumacher): 1CB0103C, 1456089C
Rengeteg bajnokság-pont (Heidfeld): 1CB0135C, 1456089C
Rengeteg bajnokság-pont (Barrichello): 1CB0127C, 1456089C
Rengeteg bajnokság-pont (R. Schumacher): 1CB0159C, 1456089C
Rengeteg bajnokság-pont (Montoya): 1CB0174C, 1456089C
Rengeteg konstruktőr-pont (BAR Honda): 1CB0FEA4, 1456089C
Rengeteg konstruktőr-pont (Benetton-Renault): 1CB01D54, 1456089C
Rengeteg konstruktőr-pont (Ferrari): 1CB01F64, 1456089C
Rengeteg konstruktőr-pont (Jordan-Honda): 1CB02534, 1456089C
Rengeteg konstruktőr-pont (McLaren-Mercedes): 1CB02754, 1456089C
Rengeteg konstruktőr-pont (Williams-BMW): 1CB02C14, 1456089C

FREAK OUT

(M): EC88793C, 1456E60A
Mindig 10 pont: 4CFD77C0, 1456E79F

FUR FIGHTERS

(M): ECB330E0, 1456E60A

World Quack Center:
Végtelen energia: 4CD7CD24, 1456E781
Végtelen lövedék: 4D9F924C, 1456E781
Végtelen töltény: 4D9F924A, 1456E781

Lower East Quack:
Végtelen töltény: 4D82174A, 1456E781
Végtelen lövedék: 4D82174C, 1456E781
Végtelen gránát: 4D821750, 1456E781
Végtelen rakéta: 4D82174E, 1456E781

Upper East Quack:
Végtelen energia: 4CACC124, 1456E781
Végtelen lövedék: 4C54F8CC, 1456E781
Végtelen töltény: 4C54F8CA, 1456E781
Végtelen gránát: 4C54F8D0, 1456E781
Végtelen rakéta: 4C54F8CE, 1456E781

Quackenheim Museum:
Végtelen lövedék: 4C662FBC, 1456E781
Végtelen töltény: 4C662FBA, 1456E781
Végtelen gránát: 4C662FC0, 1456E781
Végtelen rakéta: 4C662FBE, 1456E781
Végtelen energia: 4CD71CC4, 1456E781

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

(M): EC878298, 1437F4F4
Sok pénz: 1C04BA20, 1DBC9E0C
New Beetle Cup Car: 1C114054, 1456E7A2, 1C114058, 1456E7A5
Ford GT40: 1C11078C, 1456E7A2, 1C110790, 1456E7A5
ZZ II: 1C11EBB4, 1456E7A2, 1C11EBB8, 1456E7A5
GT one: 1C112AAC, 1456E7A2, 1C112AB0, 1456E7A5
Mazda 787B: 1C110484, 1456E7A2, 1C110488, 1456E7A5
R390 GTI LM: 1C1173D4, 1456E7A2, 1C1173D8, 1456E7A5
Viper GTSR Concept: 1C12B3C4, 1456E7A2, 1C12B3C8, 1456E7A5
Ford Escort Rally: 1C12B8FC, 1456E7A2, 1C12B800, 1456E7A5
Lancer Evo VI Rally: 1C11477C, 1456E7A2, 1C114780, 1456E7A5
Lancer Evo VII Rally: 1C11F0EC, 1456E7A2, 1C11F0F0, 1456E7A5
Nissan Z Concept: 1C114894, 1456E7A2, 1C114898, 1456E7A5
Celica Rally Car: 1C1292D4, 1456E7A2, 1C1292D8, 1456E7A5
Impreza Rally Prototype: 1C118044, 1456E7A2, 1C118048, 1456E7A5
Acura RS-X Type S: 1C117A1C, 1456E7A2, 1C117A20, 1456E7A5
GT-R LM Road Car: 1C12A24C, 1456E7A2, 1C12A250, 1456E7A5
0 mérföld autózva: 1C04BD30, 1456E7A5, 1C04BE44, 1456E7A5
B jogosítvány: 1C02B058, 1456E7A5, 1C02B3AC, 1456E7A5, 1C02B200, 1456E7A5 1C02B454, 1456E7A5, 1C02B7A8, 1456E7A5, 1C02B6FC, 1456E7A5, 1C02B850, 1456E7A5, 1C02BBA4, 1456E7A5
A jogosítvány: 1C02BAF8, 1456E7A5, 1C02BC4C, 1456E7A5, 1C02BFA0, 1456E7A5, 1C02BEF4, 1456E7A5, 1C02C048, 1456E7A5, 1C02C39C, 1456E7A5, 1C02C2F0, 1456E7A5, 1C02C444, 1456E7A5
IB jogosítvány: 1C02C798, 1456E7A5, 1C02C6EC, 1456E7A5, 1C02C840, 1456E7A5, 1C02CB94, 1456E7A5, 1C02CAE8, 1456E7A5, 1C02CC3C, 1456E7A5, 1C02CF90, 1456E7A5, 1C02CEE4, 1456E7A5
IA jogosítvány: 1C02D038, 1456E7A5, 1C02D38C, 1456E7A5, 1C02D2E0, 1456E7A5, 1C02D434, 1456E7A5, 1C02D788, 1456E7A5, 1C02D6DC, 1456E7A5, 1C02D830, 1456E7A5, 1C02DB84, 1456E7A5
S jogosítvány: 1C02DAD8, 1456E7A5, 1C02DC2C, 1456E7A5, 1C02DF80, 1456E7A5, 1C02DED4, 1456E7A5, 1C02E028, 1456E7A5, 1C02E37C, 1456E7A5, 1C02E2D0, 1456E7A5, 1C02E524, 1456E7A5
R jogosítvány: 1C02E778, 1456E7A5, 1C02E6CC, 1456E7A5, 1C02E920, 1456E7A5, 1C02EB74, 1456E7A5, 1C02EAC8, 1456E7A5, 1C02ED1C, 1456E7A5, 1C02EF70, 1456E7A5, 1C02EEC4, 1456E7A5

BEGINNER'S LEAGUE

Sunday Cup: 1C02F4D4, 1456E7A5, 1C02F4D8, 1456E7A5, 1C02F4DC, 1456E7A5
Club Man Cup: 1C02F378, 1456E7A5, 1C02F37C, 1456E7A5, 1C02F380, 1456E7A5
FF Challenge: 1C02F250, 1456E7A5, 1C02F254, 1456E7A5, 1C02F258, 1456E7A5
FR Challenge: 1C02F274, 1456E7A5, 1C02F278, 1456E7A5, 1C02F27C, 1456E7A5
MR Challenge: 1C02F428, 1456E7A5, 1C02F42C, 1456E7A5, 1C02F430, 1456E7A5
4WD Challenge: 1C02F0B8, 1456E7A5, 1C02F0BC, 1456E7A5, 1C02F0C0, 1456E7A5
Lightweight Sports Car: 1C02F504, 1456E7A5, 1C02F508, 1456E7A5, 1C02F50C, 1456E7A5
Stars and Stripes: 1C02F4B4, 1456E7A5, 1C02F4B8, 1456E7A5, 1C02F4BC, 1456E7A5, 1C02F4C0, 1456E7A5
Spider & Roadster: 1C02F49C, 1456E7A5, 1C02F4A0, 1456E7A5, 1C02F4A4, 1456E7A5
80's Sports Car: 1C02F0DC, 1456E7A5, 1C02F0E0, 1456E7A5, 1C02F0E4, 1456E7A5
Race of NA Sports: 1C02F44C, 1456E7A5, 1C02F450, 1456E7A5, 1C02F454, 1456E7A5
Race of turbo sports: 1C02F410, 1456E7A5, 1C02F414, 1456E7A5, 1C02F418, 1456E7A5
Audi TT Race: 1C02F4E0, 1456E7A5, 1C02F4E4, 1456E7A5, 1C02F4E8, 1456E7A5, 1C02F4EC, 1456E7A5, 1C02F4F0, 1456E7A5, 1C02F4F4, 1456E7A5
Legend of Silver Arrow: 1C02F510, 1456E7A5, 1C02F514, 1456E7A5, 1C02F518, 1456E7A5
Altezza race: 1C02F0F4, 1456E7A5, 1C02F0F8, 1456E7A5, 1C02F0FC, 1456E7A5, 1C02F000, 1456E7A5, 1C02F004, 1456E7A5, 1C02F008, 1456E7A5
Vitz / Yaris Race: 1C02F794, 1456E7A5, 1C02F798, 1456E7A5, 1C02F79C, 1456E7A5, 1C02F7A0, 1456E7A5, 1C02F7A4, 1456E7A5, 1C02F7A8, 1456E7A5
Type-R Meeting: 1C02F74C, 1456E7A5, 1C02F750, 1456E7A5, 1C02F754, 1456E7A5, 1C02F758, 1456E7A5, 1C02F75C, 1456E7A5, 1C02F760, 1456E7A5
Evolution Meeting: 1C02F30C, 1456E7A5, 1C02F310, 1456E7A5, 1C02F314, 1456E7A5
New Beetle Cup: 1C02F024, 1456E7A5, 1C02F328, 1456E7A5, 1C02F32C, 1456E7A5, 1C02F330, 1456E7A5, 1C02F334, 1456E7A5, 1C02F338, 1456E7A5
Gran Turismo World Champ'ship: 1C02F208, 1456E7A5, 1C02F20C, 1456E7A5, 1C02F210, 1456E7A5, 1C02F214, 1456E7A5, 1C02F218, 1456E7A5, 1C02F21C, 1456E7A5, 1C02F220, 1456E7A5, 1C02F224, 1456E7A5, 1C02F528, 1456E7A5, 1C0

AMATEUR LEAGUE:

Japan GT Championship: 1C02F594, 1456E7A5, 1C02F598, 1456E7A5, 1C02F59C, 1456E7A5, 1C02F5A0, 1456E7A5, 1C02F5A4, 1456E7A5, 1C02F5A8, 1456E7A5
U.S Championship: 1C02F77C, 1456E7A5, 1C02F780, 1456E7A5, 1C02F784, 1456E7A5, 1C02F788, 1456E7A5, 1C02F78C, 1456E7A5, 1C02F790, 1456E7A5
Europe Championship: 1C02F3F4, 1456E7A5, 1C02F3F8, 1456E7A5, 1C02F3FC, 1456E7A5, 1C02F300, 1456E7A5, 1C02F304, 1456E7A5, 1C02F308, 1456E7A5
Gran Turismo World Champ'ship: 1C02F560, 1456E7A5, 1C02F564, 1456E7A5, 1C02F568, 1456E7A5, 1C02F56C, 1456E7A5, 1C02F570, 1456E7A5, 1C02F574, 1456E7A5, 1C02F578, 1456E7A5, 1C02F57C, 1456E7A5, 1C02F580, 1456E7A5, 1C0
German Touring Car: 1C02F384, 1456E7A5, 1C02F388, 1456E7A5, 1C02F38C, 1456E7A5, 1C02F390, 1456E7A5, 1C02F394, 1456E7A5, 1C02F398, 1456E7A5
FF Challenge: 1C02F268, 1456E7A5, 1C02F26C, 1456E7A5, 1C02F270, 1456E7A5
FR Challenge: 1C02F28C, 1456E7A5, 1C02F290, 1456E7A5, 1C02F294, 1456E7A5
MR Challenge: 1C02F440, 1456E7A5, 1C02F444, 1456E7A5, 1C02F448, 1456E7A5
4WD Challenge: 1C02F0D0, 1456E7A5, 1C02F0D4, 1456E7A5, 1C02F0D8, 1456E7A5
Stars and Stripes: 1C02F4C4, 1456E7A5, 1C02F4C8, 1456E7A5, 1C02F4CC, 1456E7A5, 1C02F4D0, 1456E7A5
Boxer Spirit: 1C02F348, 1456E7A5, 1C02F34C, 1456E7A5, 1C02F350, 1456E7A5
80's Sports Car: 1C02F0E8, 1456E7A5, 1C02F0EC, 1456E7A5, 1C02F0F0, 1456E7A5
Race of NA Sports: 1C02F464, 1456E7A5, 1C02F468, 1456E7A5, 1C02F46C, 1456E7A5
Race of Turbo Sports: 1C02F728, 1456E7A5, 1C02F72C, 1456E7A5, 1C02F730, 1456E7A5
Gran Turismo All Stars: 1C02F2C4, 1456E7A5, 1C02F2C8, 1456E7A5, 1C02F2CC, 1456E7A5, 1C02F2D0, 1456E7A5, 1C02F2D4, 1456E7A5, 1C02F2D8, 1456E7A5, 1C02F2DC, 1456E7A5, 1C02F2E0, 1456E7A5, 1C02F2E4, 1456E7A5, 1C0
All Japan GT Championship: 1C02F5D8, 1456E7A5, 1C02F5DC, 1456E7A5, 1C02F5E0, 1456E7A5, 1C02F5E4, 1456E7A5, 1C02F5E8, 1456E7A5, 1C02F5EC, 1456E7A5, 1C02F5F0, 1456E7A5, 1C02F5F4, 1456E7A5, 1C02F5F8, 1456E7A5, 1C0
Tourist Trophy: 1C02F4F8, 1456E7A5, 1C02F4FC, 1456E7A5, 1C02F400, 1456E7A5, 1C02F404, 1456E7A5, 1C02F408, 1456E7A5, 1C02F40C, 1456E7A5
Race of Red Emblem: 1C02F2FC, 1456E7A5, 1C02F200, 1456E7A5, 1C02F204, 1456E7A5
Legend of Silver Arrow: 1C02F51C, 1456E7A5, 1C02F520, 1456E7A5, 1C02F524, 1456E7A5
Altezza race: 1C02F00C, 1456E7A5, 1C02F010, 1456E7A5, 1C02F014, 1456E7A5, 1C02F018, 1456E7A5, 1C02F01C, 1456E7A5, 1C02F020, 1456E7A5
Type-R Meeting: 1C02F764, 1456E7A5, 1C02F768, 1456E7A5, 1C02F76C, 1456E7A5, 1C02F770, 1456E7A5, 1C02F774, 1456E7A5, 1C02F778, 1456E7A5
Evolution Meeting: 1C02F318, 1456E7A5, 1C02F31C,

1456E7A5, 1C02F320, 1456E7A5
Dream Car Championship: 1C02F3BC, 1456E7A5, 1C02F3C0, 1456E7A5, 1C02F3C4, 1456E7A5, 1C02F3C8, 1456E7A5, 1C02F3CC, 1456E7A5, 1C02F3D0, 1456E7A5, 1C02F3D4, 1456E7A5, 1C02F3D8, 1456E7A5

PROFESSIONAL LEAGUE:

British GT Car Cup: 1C02F354, 1456E7A5, 1C02F358, 1456E7A5, 1C02F35C, 1456E7A5
Gran Turismo World Champ'ship: 1C02F534, 1456E7A5, 1C02F538, 1456E7A5, 1C02F53C, 1456E7A5, 1C02F540, 1456E7A5, 1C02F544, 1456E7A5, 1C02F548, 1456E7A5, 1C02F54C, 1456E7A5, 1C02F550, 1456E7A5, 1C02F554, 1456E7A5, 1C0
FF Challenge: 1C02F25C, 1456E7A5, 1C02F260, 1456E7A5, 1C02F264, 1456E7A5
FR Challenge: 1C02F280, 1456E7A5, 1C02F284, 1456E7A5, 1C02F288, 1456E7A5
MR Challenge: 1C02F434, 1456E7A5, 1C02F438, 1456E7A5, 1C02F43C, 1456E7A5
4WD Challenge: 1C02F0C4, 1456E7A5, 1C02F0C8, 1456E7A5, 1C02F0CC, 1456E7A5
Spider & Roadster: 1C02F4A8, 1456E7A5, 1C02F4AC, 1456E7A5, 1C02F4B0, 1456E7A5
Boxer Spirit: 1C02F33C, 1456E7A5, 1C02F340, 1456E7A5, 1C02F344, 1456E7A5
Race of NA Sports: 1C02F458, 1456E7A5, 1C02F45C, 1456E7A5, 1C02F460, 1456E7A5
Race of Turbo Sports: 1C02F41C, 1456E7A5, 1C02F420, 1456E7A5, 1C02F424, 1456E7A5
Gran Turismo All Stars: 1C02F298, 1456E7A5, 1C02F29C, 1456E7A5, 1C02F2A0, 1456E7A5, 1C02F2A4, 1456E7A5, 1C02F2A8, 1456E7A5, 1C02F2AC, 1456E7A5, 1C02F2B0, 1456E7A5, 1C02F2B4, 1456E7A5, 1C02F2B8, 1456E7A5, 1C0
Japanese GT Champ'ship: 1C02F5AC, 1456E7A5, 1C02F5B0, 1456E7A5, 1C02F5B4, 1456E7A5, 1C02F5B8, 1456E7A5, 1C02F5BC, 1456E7A5, 1C02F5C0, 1456E7A5, 1C02F5C4, 1456E7A5, 1C02F5C8, 1456E7A5, 1C02F5CC, 1456E7A5, 1C0
Italian Avant Garde: 1C02F58C, 1456E7A5, 1C02F590, 1456E7A5
Race of Red Emblem: 1C02F2F0, 1456E7A5, 1C02F2F4, 1456E7A5, 1C02F2F8, 1456E7A5
Vitz / Yaris Race: 1C02F7AC, 1456E7A5, 1C02F7B0, 1456E7A5, 1C02F7B4, 1456E7A5, 1C02F7B8, 1456E7A5, 1C02F7BC, 1456E7A5, 1C02F7C0, 1456E7A5
Elise Trophy: 1C02F3DC, 1456E7A5, 1C02F3E0, 1456E7A5, 1C02F3E4, 1456E7A5, 1C02F3E8, 1456E7A5, 1C02F3EC, 1456E7A5, 1C02F3F0, 1456E7A5
Clio Trophy: 1C02F360, 1456E7A5, 1C02F364, 1456E7A5, 1C02F368, 1456E7A5, 1C02F36C, 1456E7A5, 1C02F370, 1456E7A5, 1C02F374, 1456E7A5
Tuscan Challenge: 1C02F734, 1456E7A5, 1C02F738, 1456E7A5, 1C02F73C, 1456E7A5, 1C02F740, 1456E7A5, 1C02F744, 1456E7A5, 1C02F748, 1456E7A5
Dream Car Championship: 1C02F39C, 1456E7A5, 1C02F3A0, 1456E7A5, 1C02F3A4, 1456E7A5, 1C02F3A8, 1456E7A5, 1C02F3AC, 1456E7A5, 1C02F3B0, 1456E7A5, 1C02F3B4, 1456E7A5, 1C02F3B8, 1456E7A5
Polyphony Digital Cup: 1C02F470, 1456E7A5, 1C02F474, 1456E7A5, 1C02F478, 1456E7A5, 1C02F47C, 1456E7A5, 1C02F480, 1456E7A5, 1C02F484, 1456E7A5, 1C02F488, 1456E7A5, 1C02F48C, 1456E7A5, 1C02F490, 1456E7A5, 1C0
Like the Wind: 1C02F7C4, 1456E7A5
Formula GT: 1C02F324, 1456E7A5, 1C02F228, 1456E7A5, 1C02F22C, 1456E7A5, 1C02F230, 1456E7A5, 1C02F234, 1456E7A5, 1C02F238, 1456E7A5, 1C02F23C, 1456E7A5, 1C02F240, 1456E7A5, 1C02F244, 1456E7A5, 1C0

RALLY LEAGUE:

Super Special Route 5 Wet Rev.: 1C02F118, 1456E7A5, 1C02F11C, 1456E7A5, 1C02F120, 1456E7A5
Smokey Mt. Rally Rev.: 1C02F124, 1456E7A5, 1C02F028, 1456E7A5, 1C02F02C, 1456E7A5
Alpine Rally Race Rev.: 1C02F030, 1456E7A5, 1C02F034, 1456E7A5, 1C02F038, 1456E7A5
Rally Challenge Rev.: 1C02F03C, 1456E7A5, 1C02F040, 1456E7A5, 1C02F044, 1456E7A5
Tahiti Maze Rev.: 1C02F048, 1456E7A5, 1C02F04C, 1456E7A5, 1C02F050, 1456E7A5
Super Special Route 5 Wet: 1C02F054, 1456E7A5, 1C02F058, 1456E7A5, 1C02F05C, 1456E7A5
Smokey Mt. Rally: 1C02F060, 1456E7A5, 1C02F064, 1456E7A5, 1C02F068, 1456E7A5
Alpine Rally Race: 1C02F06C, 1456E7A5, 1C02F070, 1456E7A5, 1C02F074, 1456E7A5
Rally Challenge: 1C02F078, 1456E7A5, 1C02F07C, 1456E7A5, 1C02F080, 1456E7A5
Tahiti Maze: 1C02F084, 1456E7A5, 1C02F088, 1456E7A5

ENDURANCE LEAGUE:

Tokyo Route 246 - Akasaka: 1C02F090, 1456E7A5
Grand Valley Speedway: 1C02F094, 1456E7A5
Laguna Seca Raceway 200km: 1C02F098, 1456E7A5
Mistral 78 Laps: 1C02F09C, 1456E7A5
Roadster Event: 1C02F0A0, 1456E7A5
Passage to Collosseum: 1C02F0A4, 1456E7A5
Special Route 11: 1C02F0A8, 1456E7A5
Seattle 100 mile: 1C02F0AC, 1456E7A5
Super Speedway 100 mile: 1C02F0B0, 1456E7A5
Trial Mountain: 1C02F0B4, 1456E7A5

GTC: AFRICA

(M): EC872268, 1456E60A
3 körös verseny: 4CACC434, 1456E7A8
Ütközésfigyelés kikapcsolása: 1C881098, 1456E7A5
Őrült nap: 1C8B76F4, 1456E7A5

GUNGRIFFON BLAZE

(M): ECB19B60, 1438BB90
Megfagyott időmérő: 4CDF0574, 1456E1F7, 4CDF05A0, 1456E1F7
Takaros pontszám: 1CDF0570, 17E9C70C
Végtelen nyomkövető rakéta: 4CD3CE-AC, 1456E79E
Végtelen mozgásérzékelő bomba: 4CD3CEAA, 1456E79E
Végtelen "New Penetrate" fegyver: 4CD3CEB0, 1456E79E
Végtelen rakéta-pod: 4CD3CEAE, 1456E79E
Végtelen anti-tank rakéta: 4CD3CEB4, 1456E79E
Végtelen géppuska: 4CD3CEB2, 1456E79E
Végtelen MG Ver.1: 4CD3CEB8, 1456E79E
Végtelen "Sequence Shot Gun": 4CD3CEB6, 1456E79E
Végtelen gránát Ver.1: 4CD3CEBC, 1456E79E
Végtelen gránát Ver.2: 4CD3CEBA, 1456E79E
Végtelen hiper gránát: 4CD3CEC0, 1456E79E
Végtelen shotgun: 4CD3CEBE, 1456E79E
Végtelen Power MG: 4CD3CEC4, 1456E79E
Végtelen S-Shot Rocket Gun: 4CD3CEC2, 1456E79E
Végtelen MG Ver.2: 4CD3CEC8, 1456E79E
Végtelen MG Ver.3: 4CD3CEC6, 1456E79E
Végtelen HP nyomkövető rakéta: 4CD3CECC, 1456E79E
Végtelen Fuel Air Explosion: 4CD3CE-CA, 1456E79E
Végtelen tűzerő 1: 4CD3D0AC, 1456E79E
Végtelen szuper utántöltés: 4CD3D0AA, 1456E79E
Végtelen Flash Roll: 4CD3D0B0, 1456E79E
Végtelen Advanced Armor 2: 4CD3D0AE, 1456E79E
Végtelen Wheel Adapter: 4CD3D0B4, 1456E79E
Végtelen Super Zoom: 4CD3D0B2, 1456E79E
Végtelen Hyper Zoom: 4CD3D0B8, 1456E79E
Végtelen IG rendszer: 4CD3D0B6, 1456E79E
Végtelen ugrásregulátor: 4CD3D0BC, 1456E79E
Végtelen tűzerő M: 4CD3D0BA, 1456E79E
Végtelen Advanced Armor M: 4CD3D0C0, 1456E79E
Végtelen tűzerő 2: 4CD3D0BE, 1456E79E
Végtelen Advanced Armor +1: 4CD3D0C4, 1456E79E
Végtelen gyors utántöltés: 4CD3D0C2, 1456E79E
Végtelen hiper utántöltés: 4CD3D0C8, 1456E79E

HALF-LIFE

(M): 0E3C7DF2 1645EBB3, 0C1AB027, F8A9CB9F
Xen Grav (Cheat Modes): 2C291BED, F8FC3F7E
Sérthetetlenség (Cheat Modes): 2C291B05, F8FC3F7E
Végtelen lőszer (Cheat Modes): 2C291B1D, F8FC3F7E
Láthatatlanság (Cheat Modes): 2C291B35, F8FC3F7E
Slow Motion 1 (Cheat Modes): 2C291B4D, F8FC3F7E
Slow Motion 2 (Cheat Modes): 2C291B65>, F8FC3F7E

HEADHUNTER

(M): 0E3C7DF2, 1853E59E, EE85F3A2, BCA99C80
Végtelen energia: DE4941A2, FE719B83
Végtelen adrenalin: DE4941AE, FE719B83
Nincs automatikus utántöltő stimulátor: CE4945FE, BCA99B8D
Végtelen géppisztoly töltény: CE4945D6, BCA99BA1
Végtelen Neurostunner töltény: CEBF0742, BCA99B8D
Végtelen shotgun shell: CE49449E, BCA99B8B
Végtelen rakéta: CEBF0756, BCA99B8D
Az utolsó pálya kivételével mindig elérhető a LEILA: FE4657FA, BCA99B84
AAA jogosítvány (VR Training): DE9094C8, BBA89A82, DE9094CA, BBA89A82
250 tehetségpont: DE46798A, FF239B83, FE4657FE, BCA99B7D
500 tehetségpont: DE46798A, FFA39B83, FE4657FE, BCA99C77
800 tehetségpont: DE46798A, 00F19B83, FE4657FE, BCA99EA3
1500 tehetségpont: DE46798A, 00641B83, FE4657FE, BCA9A05F

HERDY GERDY

(M): 0E3C7DF2, 1853E59E, EE93E01E, BCD85A22
99 Csengettyű: CEAAF89E, BCA99BE6
Órafagyasztás: DEAAEFAE, FF219DE2, DEAAEFB6, FF3B63CD, DEAAEFBE, FF219DE2, DEAAEF46, FF3B63CD, DEAAFA32, 01BAD46D, DEAAFA3E, FCDE8E94
99 Doop terelve: CEAAFAFE, BCA99BE6
0 Droop-ot kell még terelni: CEAAFAFA, BCA99B83
0 Droop halott: CEAAFA86, BCA99B83
99 Gromp terelve: CEAAFA82, BCA99BE6
0 Gromp-ot kell még terelni: CEAA-FA8E, BCA99B83
99 Bleep terelve: CEAAFA96, BCA99BE6
0 Bleep-et kell még terelni: CEAAFA92, BCA99B83
0 Bleep halott: CEAAFA9E, BCA99B83
Minden extra nyitva: DEA4729E, BCA99B84, DEA4729A, BCA99B84, DEA472A6 BCA99B84, DEA472A2, BCA99B84, DEA472AE, BCA99B84, DEA472AA, BCA99B84, DEA472B6, BCA99B84, DEA472B2, BCA99B84, DEA472BE, BCA99B84, DEA472BA, BCA99B84, DEA47246, BCA99B84, DEA47242, BCA99B84, DEA4724E, BCA99B84, DEA4724A, BCA99B84, DEA47256, BCA99B84, DEA47252, BCA99B84, DEA4725E, BCA99B84, DEA4725A, BCA99B84, DEA47266, BCA99B84, DEA47262, BCA99B84
Minden terelőeszköz: DEA9E172, BCAB9E87, DEA9E17A, BCA99B87
Csizma: FEA9E106, BCA99B84
Mászó szerszám: CEA9E102, BCA99B84
Kesztyű és gönc: CEA9E10E, BCA99B84, CEA9E10A, BCA99B84
Minden ösvény nyitva: DEA9E11A, BCA99B84, DEA9E126, BCA99B84, DEA9E122, BCA99B84, DEA9E12E, BCA99B84, DEA9E12A, BCA99B84, DEA9E136 BCA99B84 DEA9E132, BCA99B84, DEA9E13E, BCA99B84, DEA9E13A, BCA99B84, DEA9E1C6, BCA99B84, DEA9E1C2, BCA99B84, DEA9E1CE, BCA99B84, DEA9E1CA, BCA99B84, DEA9E1D6, BCA99B84, DEA9E1D2, BCA99B84, DEA9E1DE, BCA99B84, DEA9E1DA, BCA99B84, DEA9E1E6, BCA99B84, DEA9E1E2, BCA99B84, DEA9E1EE, BCA99B84, DEA9E1EA, BCA99B84

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

(M): EC881470, 1456E60A
Végtelen "Creation Point": 3CF53015, 1456E7D7
Állandóan mozgó labda: 4CCABE76, 1456276A
Döglött labda: 4CCABE76, 1456B00C
Őrült gólszerzés: 4CCABE76, 14564B0C


KESSEN II
決戦
TM


SHAUN PALMER'S
PRO SNOWBOARDER™

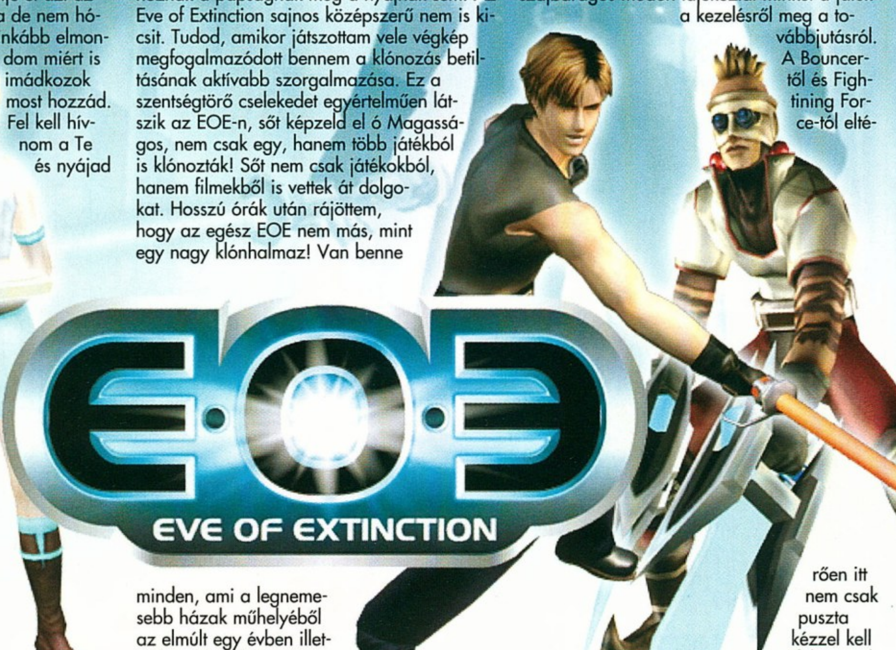
AZ EIDOS LEGÚJABB GYÖNGYSZEME (VAGY NEM?)

Uram, magasságos Istenem, ki Úr vagy a földön és a Mennyekben, hozzád kell fordulnom, megint! Tudod Uram, mióta megbíztál engem azzal a nemes feladattal, hogy a te szent nyájadat tájékoztathatom, figyelmeztethetem ezen újságon keresztül sok akadályt kihívást állítottál elém. Nem egyszer az ördög is megkísértett már, hisz biztos emlékszel azokra az édes fiatal apácákra, kik pár hónapja jártak templomunkban. Az ördögi kísértés majdnem hatalmába kerített, de végül erőt vettem magamon és a Te segítségeddel legyőztem a Gonoszt. Igen a Te segítséged nélkül nem ment volna, mert elküldted hozzám a Messiást, a Játékos Fiút vagy ahogy mindenki ismeri a Game Boyt. Azóta még csak meg sem fordult a fejemben, hogy az apácákra nézzek. Bár köztünk legyen szólva azért szólhatnál a római pápának, hogy ugyan már törölje el azt az idejét múlt fránya cölibátust! Na de nem hózom tovább a Te szent idődet, inkább elmondom miért is imádkozok most hozzád. Fel kell hívnom a Te és nyájad figyelmét, egy új küldöttre, melyet az Eidos ház bocsátott közénk. A küldött neve Eve of Extinction. A következő Istentiszteleten mindenképpen be fogok számolni erről az új küldöttről, mert a nyájadnak tudnia kell róla. El fogom mondani nekik, hogy ez egy nagyon harcias személy, és ha nem egy egyszerű videojátékról lenne szó, akkor bizony erősen sértené a tíz parancsolatot. Szóval ez egy akciójáték, ahogy azt manapság a fiatalok mondják, de nem vagyok róla túl jó véleménnyel. Persze az is lehet, hogy ez megint a Te erőpróbád, és csak tesztelsz engem, hisz arra gondolhattál, ha ilyen játékot adsz nekem a figyelmem megint az apácák felé fordul. De NEM, ki állom a próbát, és erős leszek! Te ismersz engem Uram, tudod, mennyire ódzkodom a középszerű játékoktól, azoktól, amik semmi féle újdonságot nem hoznak a papságnak meg a nyájnak sem. Az Eve of Extinction sajnos középszerű nem is kicsit. Tudod, amikor játszottam vele végkép megfogalmazódott bennem a klónozás betiltásának aktívabb szorgalmazása. Ez a szentségtörő cselekedet egyértelműen látszik az EOE-n, sőt képzeld el ó Magasságos, nem csak egy, hanem több játékból is klónozták! Sőt nem csak játékokból, hanem filmekből is vettek át dolgokat. Hosszú órák után rájöttem, hogy az egész EOE nem más, mint egy nagy klónhalmaz! Van benne minden, ami a legnemesebb házak műhelyéből az elmúlt egy évben illetve korábban kijött. Egy csipetnyi Fighting Force, Shenmue, Bouncer, és a filmekből a Mátrix és a Star Wars köszöntött vissza rám. De hát kérdem én, mire gondolhattak az Eidos ház tagjai, mikor a játékot készíthették? Vagy ha már lemásolták dolgokat legalább dobták volna fel valamilyen megnyerő és lenyűgöző újítással. Persze ha ezt megtették volna attól még a klónozás bűn maradt, volna. Hogy milyen feltűnő elemeket találtam az eltöltött órák alatt? Először is ott van a játékmenet, ami a Fightining Force-t idézi, de van belőle ugye a Bouncerből is. Tehát haladni kell a pályákon, és közben le kell küzdenünk az elénk vetődő ellenfeleket. A dolog elég monoton, bevallom egy óra játék után szívesebben másoltam volna kódexet a középkorban, mint hogy tovább gyötörjem magam. A Bouncert idézi, hogy lehet fejleszteni emberünkön! Sőt, speciális mozgások kivitelezésére is lehetőség nyílik. Több helyen, ha nem sikerül megcsinálni egy-egy ilyen mozgást nem is lehet továbbmenni. A fent említett két játékhoz képest több kalandelem van a programban és az ügyességi részek is előtérbe kerülnek. Ezt azt hiszem, kihangsúlyozom a nyáj előtt! Nem lepődtem meg túlzottan ezen, hisz az Eidos ház küldte közénk a Tomb Raidert is (sőt az FF-et is), így nem csoda ha néha egy-egy visszatérő elem feltűnik más játékukban is. Még jó hogy elég szájbarágós módon tájékoztat minket a játék a kezelésről meg a továbbjutásról. A Bouncertől és Fightining Force-tól eltérően itt nem csak puszta kézzel kell püfölni az ellent, hanem fegyverekkel. Az elején kizárólag a Star Warst idéző lézer és dupla lézerkardok állnak a játékos rendelkezésére. Később aztán lesz még más fegyver is, sőt egész nagyra fejleszthető a létszám (balta, lőfegyverek, stb.). A játék élvezetét nagyban rombolja a buta gépi intelligencia. Nem azt vártam el, hogy olyan okos lényeket teremtsenek az Eidos alkotói, mint amilyen Ádám és Éva volt, de egy kicsit intelligensebben is küzdhetnek az ellenfelek. A legtöbbször csak állnak egy helyben és megmozdulni nem tudnak, miközben püföljük őket. A későbbiekben a mesterséges értelem hiányát úgy oldották meg, hogy ránk küldenek ötszörös túlerőt. Így aztán később fárasztó is lesz az egész. Nekem is kiszívta minden erőm, és biztos vagyok benne, hogy ha Mózes ezt kapta volna pár óra játszadozásra, akkor annyi ereje sem maradt volna, hogy belelépjen egy pocsolyába, nemhogy megnyitni a Vörös-tengert!

Uram, mikor megalkottad az embert gyönyörű képességgel áldottad meg azáltal, hogy ilyen szépen tud mozogni. Látszik, hogy az EOE nem a Te munkád, mert itt az animáció néha olyan, mint egy gyurmafilmben. Talán jobban kellett volna tanulmányozniuk a valódi mozgást. Mellesleg engem az ellenfelek az elején emlékeztettek a Mátrixra, pont olyan ügynökök szerepeltek ott is, mint itt. Nem azt mondom persze, hogy az EOE rossz lenne, mert a nyájunk tagjait képező akciójáték kedvelők bizonyára isteni szórakozásban részesülnek általa, még a hibák ellenére is! Csak nyomatékosítani szeretném majd a nyáj előtt, hogy semmi olyan nincs a programban, ami kiemelné az átlagból! A nyáj gyakran szereti tudni, hogy mi egy játék története, ezt mindig elmesélem nekik, bár most azt hiszem rövid leszek. Egyszerűen túl erőltetett és a lerágott csont képét vetíti a szemem elé. Egy gonosz, multinacionális cég, egy mágikus erejű kard, egy bátor fiú kit elrabolnak a cég emberei, innen már van olyan okos a nyáj, hogy összerakja a történetet, úgyhogy ha nem bánod Uram, most nem mesélek erről többet. Egyébként a teljes sztorit, majd menetközben az átvezető animációkból tudhatjuk meg. Itt mutatkozik meg egyébként, hogy a készítők játszottak a Shenmue-val is. Ezek az átvezető képsorok gyakran interaktívak. Tehát úgy mint a Shenmue-ban a jelenetek közben megjelennek különböző gombok melyeket le kell nyomni, különben másképp alakulhat a történet vagy netán meghalhatunk, megsérülhetünk. Uram kérdezni szeretnék valamit! Miért adtál nekünk szemet? Hogy lássunk, ugye! És megáldottál minket azzal a képességgel, hogy szeressük a szép vizuális látványt! Akkor ezt miért nem vették figyelembe az Eidos ház tagjai? Nekik talán nem adtál szemet? Vagy csak nem látták, hogy a grafika, amit az EOE-hez készítettek szürke, kommersz és abszolút középszintű. Még csak meg sem próbálták mai szintre, azaz színvonalasra és szépre csinálni. De ugyanezt mondhatnám a zenékre is. Végig ugyanolyan stílusú számok mennek. Ennél még az is jobb, amikor a háromujjú Júdás atya játszik vasárnaponként a templomi orgonán. Félre ne érts Uram, nem azt mondom, hogy szörnyű vagy rossz lenne az EOE, hisz a nyájad azon tagjainak kik buknak erre a stílusra bizonyára kellemes órákat fog szerezni. Viszont aki nem szereti, az unalmas játékmenet és a középszerűsége miatt valószínű, hogy sokszor fogja a szájára venni a neved Uram, aztán megint telt ház lesz a gyónásnál. Hm, azt hiszem eleget imádkoztam ma hozzád, amit elmeséltem mindenképen elmondom a nyájadnak is, leszámítva persze az apácás dolgot. Ámen!

Veres Miki

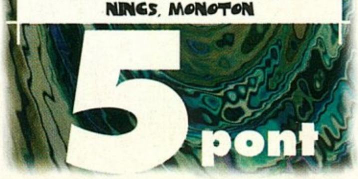












EVE OF EXTINCTION

EIDOS

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (83KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ AZ AKCIÓ KEDVELŐKNEK TETSZENI FOG

× EGY NAGY KLÓNHALMAZ, MELYBEN SEMMI ÚJDONSÁG NINCS, MONOTON

5 pont



STAR WARS JEDI STARFIGHTER

RÖVIDESEN TÁMADNAK A KLÓNOK!

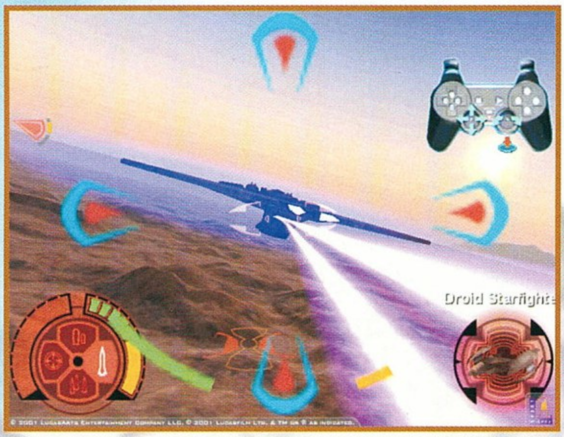
Réges régen, egy messzi-messzi galaxisban... Ismerős, ugye? Bár a bevezető jobb lenne ilyesformán: "A csupaszra nyúzott róka meséje". Szegény galaxis, de hát ez a hírnév átka, ugye. Pont ma láttam Mark Hamillt egy meglehetősen gyér filmben, valami ócska szerepet játszva. Solo kapitánynak valahogy jobban bejött a filmesdi, mint Anakin – Darth Vader fiának, Luke Skywalkernek, nem? Talán Hollywoodban más is kell az érvényesüléshez, mint erő, mert Leila Organa is eltűnt teljesen. Nosztalgiából előszedtem a polcomról az első magyar fordítást 1980 tájáról, ami még a '76-os amerikai mű alapján készült, s töredezett címlapján büszkén feszít a testvérpár. Hhhh. De ez már másik idő, másik galaktika. A fiatalságot nem érdeklik a régmúlt eseményei, csak a modern marekting császárság által a saját maguk képére formált Episode I történései. Ezen új és számomra már kissé íztelen (de jól csomagolt) világon játszódik a Jedi Starfighter is, ami nyilvánvalóan egyenes ági leszármazottja a Star Wars Starfighternek, ami nagyjából egy éve látta meg földünk napját. Szóval, ha jól számolom, ez a negyedik általam látott SW game, mert ugye volt még a két SW Racer is közben.

A történetben Adi Gallia jedi mester hívást kap, hogy utazzon a Karthakk rendszerbe, mivel gondok adódtak egy bizonyos Count Dooku, valamint titkos szövetségese, Cavik Toth kapitány (kereskedői szövetség) és a Köztársaság között. Segítségére lesz a kalóz Nym pár emberével, kiknek Toth amúgy is a bögyükben van. Nem valami mély háttér-sztori, de a történet a küldetésekkel együtt folyik szerencsére, akárcsak az előző részben. A hasonlóságok olyan szintűek, hogy aki játszott a Starfighterrel, az szinte úgy érezheti, hogy ez csak valamiféle kiegészítő küldetés lemez nem pedig egy teljesen új játék. Ez abból a szempontból mindenképpen jó, hogy Lucasartsék azért nem gyártanak rossz játékokat, vagyis a minőség az legalább garantált ugye. A kezelésről írok azért egy keveset, hátha vannak, akik valamilyen okból kifolyólag kihagyták az előző részt. Nos, mivel nem csak saját hajónkat vezethetjük, így lássuk elsőnek az általános dolgokat. Igen hasznos az R1 mint zoom. Az L1 + irány gombokkal adhatunk a szárnyembereknek parancsokat, a Háromszög a legközelebbi ellenséget jelöli be (a célkörben balra a pajzs, jobbra a sérülés állapota), a Kör a másodlagos fegyver (vagy az Erő aktiválása, ha a Jedi hajójával vagyunk) a Négyzet a manuális cél kijelölő (nyomva tartva az összes célpontról informálódhatunk), és az X a hagyományos elsődleges fegyverrel nyit tüzet. Jedi Sf. esetében a Kör lenyomásával kapcsolódunk az Erőhöz, majd figyeljük az Erőt a hajó körül, mivel a legjobb teljesítményt a megvilágosodás pillanatában érhetjük el, amit a fényes fehér részecskék jeleznek. Ez amolyan reflexjáték, és a választott másodlagos fegyver hatékonyságát befolyásolja három állapotban (kapcsolódás, megvilágosodás és lekapcsolódás). Szóval, a másodlagos fegyverek a irány gombokon, óramutató irányában fentről: Jedi Sf. – pajzs, Erőcsapás, reflex (időgyorsulás), sokk hullám. Nym hajója: energia bomba, cruise rakéta, cluster rakéta, közelségi gyújtós aknák. Reti Zoomer-e: gépágyú. Jinkins: droid vadászok. Az L1-el adható parancsok ugyanezekkel a gombokkal: kijelölt cél támadása, kijelölt cél védelme, jelentés kérés és a parancs kiadó védelme. Ezeket néha kötelező használni, pl. abban a küldetésben, amiben a földi kommandósoknak kell kiadni bunkerek támadását.

A játék a már megszokott zenével indít, és ez a nagyszerű instrumentális stílus szolgáltatja a játék hangulatának egyik legfőbb elemét. Például szinte a filmben éreztem magam, mikor felcsendült egy-egy ismerős motívum, miközben a képernyőn színes csíkokat húzó lézerek közt lavírozgattam. A grafikai motort mintha továbbfejlesztették volna, ám sajnálatos módon még mindig hajlamos berángatni, aminek mondjuk nem igazán örül az ember. Igen feltűnő volt például egy földi csatában, ahol két vízi transzportot kellett védelmezni. a céljuk eléréséig. Ezt ellensúlyozandó, egy űrcsatában annyi hajó mozgott egyszerre a képernyőn, hogy komolyan elismerően bólintottam rá! A grafika összhatása tényleg nem rossz, és az arányokat is nagyon jól eltalálták, így tényleg aprónak érezzük magunkat, ha berepülünk egy űrbázis, vagy valami nagyobb hajó közelébe. Sajnos az ilyen közeli képeken a homályos textúrák nem mutatnak valami fényesen, de ezt kár is megemlíteni már, mert a PS3 megjelenéséig nem túl valószínű a videó memória megnövekedése. Viszont megnézve a két rivális konzol játékait, azért ott sem tobzódnak a tű éles kontúrok egy-egy közeli objecten (sőt néha rondábbak, mint a PS2 gamékban), szóval ezt nem hibaként rovom fel, csupán megjegyeztem. Egy másik földi küldetés viszont csodás volt, mind grafikailag, mind pedig hangulat alapján. Egy új fegyverrel akarták megszórni a védelmet kérő telepet, és több hullámban indított rakétákat, valamint bombázókat kellett hatástalanítani. Egy másik helyen pedig ellenséges épületek megsemmisítése volt a cél, és a sziget, amin ezek voltak, valami nagyon profi módon lett kivitelezve. A fény- és árnyékhatások szinte fényképszerűvé tették az egészet, ráadásul kiállt pár nagy fémcső a hegyből, s ezek fényvisszaverése is a nézőpont szerint változott, majd később hatalmas lángcsóva lövellt ki belsejükből. Amit viszont egyszerűnek tartottam, az a nagyobb dolgok (épületek, objektumok) megsemmisülése volt, mivel néhány robbanás kíséretében csupán pár darabra szétesve eltűnnek a semmiben. Jó, nem annyira rossz, csak a kisebbek olyan szépen felrobbannak, piros-narancs tűzgömbben, ahogy az kell ugye.

Az ellenség intelligenciája élethű – már ha szabad ilyet mondani egy droid starfighter rajra, ami alakzatban közelít, majd szétrajzanak a megfelelő távolság elérésével és a hatékonyabb támadás reményében. A küldetések nagyon jók, nem érzi az ember, hogy a történet átcsap arcade szerű ticsungolásba, mert mindig ott van az adott feladat elvégzése. Sőt, ha nem azt csináljuk, amit kéne, még ránk is szólnak rádión! Ez az audio kapcsolat szintén szuper dolog, halljuk a társainkat (különösen a bőbeszédű Retit), amint támadnak, vagy éppen menekülnek valaki elől, és néha fedélzeti droidunk is hallatja hangját. Ami viszont feltűnt a missziók száma alapján, hogy ez a rész sem lehet sokkal hosszabb, mint elődje volt. Epp en ez miatt nem ajánlatos easy-ben nyomni, mivel így nagyjából egy napos időtöltést jelent, ami egy igazi játékosnak nem túl nagy kihívás. Szerencsére a bonusz cuccok között (mint újrajátszásra motiváló erő) megszerezhető egy valódi X-Wing és Tie Fighter is, mindjárt a 3. és 4.-ik mission bonus részeinek teljesítése után! Később repülhető lesz a Slave I is, ami ha nem csal az emlékezetem, Boba Fett hajójának a neve. Hm, hm, talán készülnek valamire lukas arcék, hogy lemodellezték ezeket a régi hajókat? Remélem, de addig is itt ez a játék, ami végül is profi munka. Játszható, szép, hangulatos, és Star Wars.

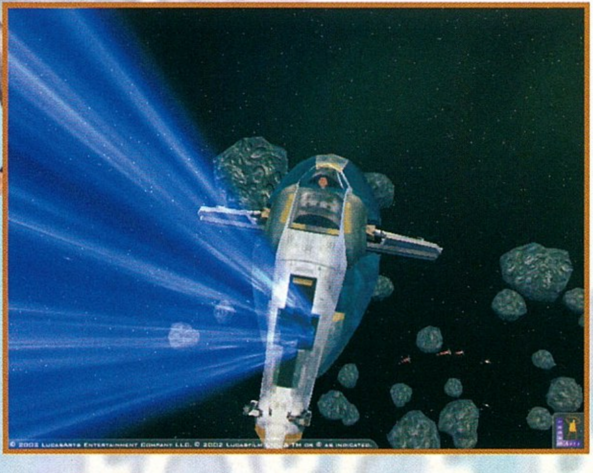
Dzson















SW: JEDI STARFIGHTER

LUCASARTS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (156KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ PROFI MEGVALÓSÍTÁS
× AKADNAK APRÓ HIBÁK

9 pont

SLED STORM



A ki egy kicsit is otthonosan mozog a PS2 játékok világában, az első ránézésre tudni fogja, hogy a Sled Storm nem más, mint egy brutálisan hasonló játék az SSX-hez, ám ez csakis grafikailag értendő.

Anno, az első Sled Storm még PS1-en látta meg a napvilágot, de azt kell mondanom, hogy szinte összehasonlíthatatlan a két játék, és a fent említett SSX-es példával ellentétben, itt nem csak a grafikai megoldásokat értem.

Ha most valaki rögtön a szívéhez kap, és az kiáltja: "hűűű, ha ez olyan mint az SSX, akkor én megveszem", ne hamarkodja el a döntést. Alapjaiban egészen más játékról van szó, remek játszhatósággal, kicsit nehéz feladatokkal és rengeteg "életmegkeserítő" elemmel, de nem szaladnék rögtön a közepébe, kezdjük a jól megszokott játszhatósággal.

Ebben a programban motoros szánokkal kell versengenünk a világ legmeredekebb sípályáin, a világ legkeményebb ellenfelei ellen. Itt egy pár sor elejéig fel szeretném emelni a szavamat, mint férfi a játék készítői ellen! Első körben nem választhatunk csak 3 versenyző közül, azokból is ketten lányok! Hát kérem szépen! Mi ez, ha nem negatív diszkrimináció?! Persze, ha szilárdan a játékosi szemszögből nézem a dolgot, akkor sem tudom megmagyarázni, hogy miért van mindössze egy motorunk a kezdetekben. Elhiszem, hogy nehezíteni kell a dolgunkat, de ennyire?

Kicsit beszéljünk magáról a játék hangulatáról, ami szerintem alapvetően felelős a SSX-el való összehasonlításokért. A "dizájn" szinte teljesen megegyezik a fent említett játék kollégával, sőt a karakterek "nagyképű"-stílusa is támogatólag hat a párhuzamok felfedezésére. Ezek után jön maga a grafika, ami szintén nagyon hasonló, bár erre ráfoghatja minden értelmes játékos, hogy a hó, az minden játékban hó! Arra viszont senki nem tud majd elfogadható választ adni, hogy miért hasonlít az SSX-hez a turbó kijelző is. Ennyi.

Attól félek, hogy túlságosan belemegyek majd a hasonlítgatásba és ezzel pont az nem jut el felétek, ami a legfontosabb: minél több információ a játékról. Kicsit nézzük meg közelebbről a Sled Storm mesterséges intelligenciáját, ami figyelemreméltó. Engedjétek meg, hogy a továbbiakban ezt csak a nemzetközileg megszokott rövidítésként használjam (AI), mert ezzel helyet és időt spórolunk egymásnak. Szóval, a Sled Storm AI-je kicsit engem azokra a versenyjátékokra emlékeztet, melyekben teljesen mindegy, hogy mennyire sikerül otthagynunk az ellenfelet, biztos, hogy az első hiba után a nyakunkon lesznek másodpercek alatt.

Ezzel is csak alátámasztani szeretném azon felhívásomat, hogy figyeljetek nagyon oda a játék közben, mert ez a Sled Storm egyszerűen nem enged hibát sehol. Tipikusan arról a játékról van szó, amiben egyszer lehet csak hibázni, azonnal vége az egész bajnokságnak. Ha már szóba került a bajnokság, annyit érdemes tudni róla, hogy legalább a harmadik legjobb időt kell produkálnunk ahhoz, hogy továbbjussunk. Ahogy ezt az SSX-ben is megszokhattuk, ha nem jutunk tovább, az egész versenysorozatot kezdhetjük újra.

100 KUTYAERŐS SZÁNKÓ









A pályák néhol egyszerűen beláthatatlanok. Meg nem tudom számolni hány alkalommal fordult elő az, hogy szinte vakon motoroztam bele egyik-másik kanyarba, mert nem láttam, hogy merre kell majd fordulni. Most, hogy eleget szidtam a programot, kicsit ideje dicsérni is, már csak azért, mert grafikailag nagyon szép és innovatív minden.

Szemet gyönyörködtető a látvány, bár sajnos nem engedhetjük meg magunknak, hogy azt figyeljük, de mindenképp érdekes, ahogy lávafolyamok szökőkutak és lavinák között kell elmanővereznünk. A pályák vonalvezetését kifejezetten tilos komolyan venni, mert úgy a harmadik verseny után már képtelenek leszünk a nyerésre. Vannak ugyanis lerövidítések és kerülőutak, melyeket a legnagyobb előszeretettel maguk az ellenfelek használnak.

Ne ijedjetek meg, ha például egy ugrásnál sikerült teljesen elnézni a felszállás irányát, mindössze a levegőből próbáljátok azt megnézni, hogy hol folytatódik a pálya a távolban és reménykedjetek, hogy rövidítésre alkalmas helyre fogtok landolni. Az utolsó tartalmi összetevő, ami miatt SSX-klónt érezhet a játékos, az a freestyle figurák bemutatása az ugrások közben. A nagyobb ugrásokért pontot és turbót kapunk, amit az egyenesekben lehet hasznosítani, már ha lennének egyenesek, mivel viszont nincsenek marad a jól bevált kanyarodás turbózva.

Technikailag nézve a játékot, nincs sehol bug vagy olyan látványelem , ami különösen belassítaná a grafikát. Ráadásul ha figyelembe vesszük, hogy mennyi és milyen pályák vannak a programban, nem is beszélve a hóról és egyéb effektekről, azt kell mondanom: jó munkát végeztek a grafikusok. Ha le szeretném zárni az írást és célközönségként egy csoportot kéne megneveznem, nem tudnék ilyet mondani. Ez a játék egy PS1-es program javított, fejlődött verziója, ami minden tekintetben megfelel a mai elvárásoknak. Ha valaki mégis úgy véli, hogy az EA-Sports fogta és lekoppintotta az egyik legsikeresebb játékát, azzal sem tudok vitatkozni, de ilyenkor arra kell gondolni, hogy egy másolt, koppintott játék még nem kell, hogy feltétlenül rossz minőséget jelentsen. Ha ez mondjuk az SSX-ben lett volna benne, mint választható "hószán opció", biztos mindenki az egekig istenítette volna EA-Sports-ékat, így semmi – marketing szempontból – magyarázhatatlan dolgot nem éreztem a játékban. Ráadásul még jó is, így mindenkinek ajánlom.

aDaM



SLES STORM

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (94KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

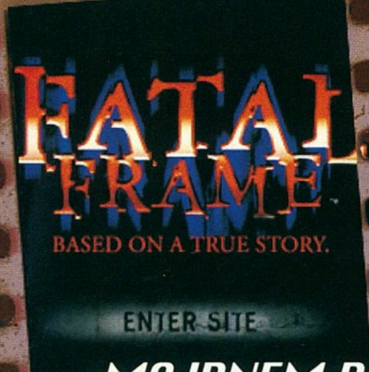
✓ LÁTVÁNYOS ÉS STÍLUSOS
× EZ MÁR VALAHONNAN ISMERŐS.

7.5 pont



"BEHALOK A KÉPEIDTŐL..." - EGY KÍSÉRTET UTOLSÓ MONDATA

"A fiatal lány elfordult az asztaltól, amikor meghallotta a zajt. Mintha lábak dobbantak volna a lépcsőkön, rögtön utána pedig megreccsent az öreg fatákolmány. Miku összehúzta a szemét, azután lámpájával megvilágította a feljárót, de nem volt ott semmi, pedig megesküdött volna rá, hogy valaki felrohant utána az emeletre. Mozgásnak semmi jelét nem észlelte, ezért ismét a metszet felé fordította a figyelmét. A képen egy család állt...egy nő, a férje, és egy fiatal kislány. A tekintetük valamiért nagyon szomorúnak tűnt. Miku lassan visszatette a metszetet az asztalra, de mielőtt még elengedhette volna, valaki megszorította a vállát. A képek hirtelen törtek rá, nagy intenzitással. A gyerek, amint vidáman körbeugrálja az udvaron álló nagy fát, és énekel. Ismerősnek tűnt a dallam, de szinte még el sem kezdődött, amikor a lány az egyik szobában találta magát, ahol az anya rohangált ide-oda, és a fényképezőgépével láthatatlan célpontjait próbálta felvenni. Úgy tűnt, mintha táncol-



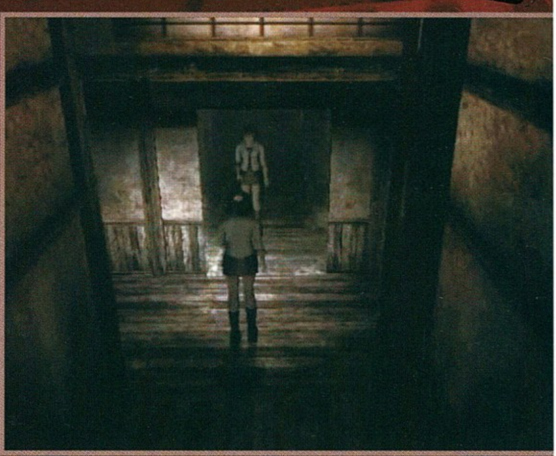
MAJDNEM BERITTYENTETTEM!

na...azonban folyamatos sikoltozása megcáfolta ezt a lehetőséget. Miku a következő pillanatban megint a fánál eszmélt, ekkor a látomások felgyorsultak. Az ágakról az asszony lógott, nyakában egy precízen összecsomózott kötéllel. Üres szemei a távolba meredtek. Az udvar azonban folyamatosan változott ezalatt...amorf formákat vett fel, majd egy sötét folyosó alakult ki belőle, amin egy kivájt szemű nő rohant végig, átfutva az egyre jobban reszkető médiumon, ezzel egy újabb látomás képeit elindítva az agyában. A folyosón látott nő térdelt egy kisebb terem közepén, és két köpenyes alak tartotta, majd egy harmadik lépett elő. Az újonnan érkezett egy maszkot tartott a kezében, amit lassan a nő arca elé emelt. Az álarc belsejében pedig kis szarvak voltak, amik folyamatosan közeledtek a könyörgő nő szemeihez. A végtelenné váló, szörnyű sikoly ismét egy másik helyre repítette a lányt. A vállai felett kötelek lengedeztek, egy-kettő még hozzá is ért a fejéhez, a kötelek között pedig egy kifeszített férfi lógott. Az arcát nem lehetett látni, csak a suttogása hallatszott. Egy szót ismételgetett folyamatosan...'Kötelek'...'Kötelek'...Kötelek'. A mormogás már fülsértő volt, és Miku rászorította a kezeit a füleire, csak hogy ne kelljen hallania az élettelen, borzongató hangot. Ekkor ismét a szobában volt. A kezet, ami megfogta, még mindig a vállán érezte, de ahogy megfordult, nem volt mögötte senki. Nem érezte jól magát. A látomás ugyan véget ért, de a levegőben volt valami, ami nagyon zavarta. Médiumként sok különleges helyzetbe került már, de ilyen borzalmas látomása nem volt még, és ilyen hatalmas gonoszságot sem érzett korábban, mint most. A rosszindulatú erő szinte összeroppantotta a testét. A sarokból pedig egy vibráló alak indult meg felé, embertelen gyorsasággal, mialatt egy hang körbezárta, elszívta előle a levegőt. A Síri csendben robbanásokként visszhangoztak az elsuttogott mondatok... "A kötelek"... "Újabb kötelek"... "Mindenhol ott vannak"... A családi kúria belsejéből sikolyok, és földöntúli zajok szűrődtek ki. Az "ottaniak" sohasem szerették a látogatókat..."









BORZALMAK HÁZA

A TECMO új játékát nem előzte meg hatalmas beharangozás, de akit érdekelnek a horror stílusú programok, az elég sok információt begyűjthetett az ígéretesnek tűnő, hamarosan megjelenő produktumról. A közzé tett alapkoncepció nagyon izgalmasnak, ötletesnek, és mindenek előtt formabontónak ígérkezett. Egy japán kúriában kell kalandoznunk, de úgy, hogy csak egy zseblámpánk van, valamint egy fényképezőgépünk. Biztos ismeri mindenki azt a babonát, hogy ha lefényképezünk valakit, akkor ezzel elraboljuk az illető lelkét. Ezt a remek gondolatot dolgozza fel a program, ugyanis ellenfeleink kísértetek, akiket elátkoztak, és ezért bosszúra szomjazva kergetnek minket a ház különböző helyszínein. Egyetlen lehetőségünk ellenük, ha megörökítjük őket, így csapdába csalva szellemi energiájukat. Ha ez a felettébb ötletes megoldás még nem győzött volna meg valakit, annak annyit mondok még, hogy az épület minden táján sötétség uralkodik, és a hangulat minden eddigi horror játékot felülmúl. Sokat nem akarok már most, az elején elárulni, ezért inkább áttérnék a történetre, de a későbbiekben garantálom, hogy visszatérek arra, hogy milyen érzés az elhagyatott házban sétálgatni. A sztori japánban játszódik, méghozzá egy családi kúrián, ahol a hiedelmek szerint korábban ördögi szertartások folytak, majd később az enyészeté lett, és mára csak a szellemek lakják. Ide látogat el egy író, hogy új könyvét az inspiráló helyen írja meg. Azonban eltűnik ő is, és a kísérete is. Egy újságíró utánuk utazik, hogy kiderítse, hogy mi történt, de hamarosan neki is nyoma veszik. őt húga követi a kihalt házba, hogy megtalálja elveszett testvérét, és megtudja, mi folyik a hírhedté vált épületben. Miku egyébként médium, vagyis különleges képességei vannak, és így érzi, és látja a szellemvilágot is. Ezen okból kifolyólag egyedül neki van esélye rá, hogy rájöjjön, mik történtek a borzalmas helyen, valamint arra, hogy megszüntesse a gonosz hatalmát. Elég jól hangzik, nem? Az pedig hab a tortán, hogy a történet jóval komolyabb, mint amilyennek tűnik, részletekben mutatja csak meg magát, és a játék végén áll csak össze a teljes egésszé, hogy a rejtély még megdöbbentőbb, és hátborzongatóbb legyen, mint azt mi gondoljuk.

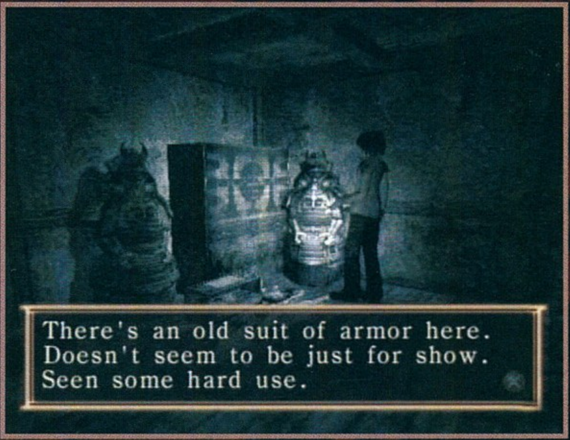


A JÁTÉK...

A program megvalósításának alapjai hasonlóak a közismert RESIDENT EVIL sorozat legfőbb jellemzőihez. Ez annyit jelent, hogy itt is kívülről láthatjuk a főszereplőt, és így irányíthatjuk. A kameraállások rögzítve vannak, de egy darabig követ minket a kép, és utána vált csak át a következő kameraállásra. Ebből adódóan az irányítás is kicsit hasonló, a bal analóg karral irányítjuk emberünket, a jobb karral pedig a zseblámpa fényét mozgathatjuk. Az X az akciógomb, ezzel







nyithatjuk az ajtókat, illetve ezzel vehetjük fel, használhatjuk a tárgyakat. A Négyzet segítségével futhatunk, a Kör lenyomásával elővesszük a fényképezőgépet. A Háromszöggel juthatunk be a megszerzett tárgyak listájához, itt találhatóak a térképek, jegyzetek is, valamint itt tudjuk fejleszthetni a gépünket is. A Select beadja a térképet, amin piros nyíl jelzi az aktuális helyzetünket,





ezen kívül azt is megtekinthetjük, hogy melyik ajtó van zárva (Piros), és melyik van nyitva (Zöld). Az oldalt látható nyilak mutatják a négy égtájat, ezek segítségével tájékozódhatunk. A Start a főmenüt nyitja meg. Amikor elővesszük a kamerát, megváltozik a gombkiosztás. A bal karral mozgathatjuk a "célkeresztünket", a jobbal mozoghatunk. Az X, és az R1 az elsütő gomb, az L1 pedig arra jó, hogy beindítsuk a gép speciális tulajdonságait. A Háromszöggel tehetünk egy gyors fordulatot, a fényképezőt eltenni a Kör lenyomásával lehet. Akció közben a jobboldalon láthatsz egy kék csíkot, ez az életerőd. Amikor elkap egy kísértet, automatikusan fogyni kezd, és csak akkor áll meg a süllyedése, ha már kiszabadultál a "halálos" ölelésből. Amikor harcolsz valakivel, próbáld meg minél jobban a lencse centrumába vonni, mert attól függ a sebződése, hogy mennyire jó a kép. Tehát, ha mondjuk csak a fülét kapod le, akkor az elég keveset fog érni, de ha már az egész arca benne van a képben, akkor nagyobb a sebzés...ez még fokozható azzal is, hogy nagyon közel engeded magadhoz (Sárga lesz a lencse látószöge), és úgy örökíted meg. Az ellen életerejét egyébként láthatod a képernyő bal-felső sarkában. A támadásaid után úgynevezett SPIRIT pontokat kapsz, ezekből fejlesztheted a gépedet a menüben. Lehet nagyobb látószögű lencsét venni, és hasonlókat, de akár különleges támadásokat is vehetsz, ezek közül a leghatásosabb az, amelyik egy rövid időre megállítja a szellemet, és így az nem fog kacsázni mindenfelé. Egyéb hasznos dologként tartható számon a STONE MIRROR nevezetű tárgy, amiből egyszerre csak egy lehet nálad, de ha meghalsz, feltölti az életerődet. Ezért én egyszerűen csak életkőnek neveztem el magamban. Kevés van belőle, de becsüld meg minden egyes darabját. Menteni csak az arra szolgáló mentőhelyeken lehet, ezek kamerával vannak jelölve, elég nehéz nem észrevenni őket. A szellemek ellen nincs általában semmi stratégia, a legfontosabb, hogy gyorsabb legyél, mint ők, de azért egy-egy gyenge pontot lehet találni idővel mindegyiknél, és ez legtöbbször a mozgásukkal kapcsolatos. A logikai feladatok nem nehezek, hiszen még nekem is mentek...:-). Van egy-két kódos ajtó, aminek a számait leírtam a végigjátszásban is, de a jegyzetekből is rájuk lehet jönni. Van még tologatós fajta is, ilyenkor van egy "tábla" amin a korongokat a megfelelő ábra alá kell helyezni, hogy így párban legyenek, ez sem nagy kunszt. Amit majdnem elfelejtettem, hogy vannak mágikusan védett ajtók, ezekre egy papírlap van feltűzve. Ha ilyet találsz, csak fényképezd le, és az elkészülő képen már láthatod is, hogy hova kellene elmenned ahhoz, hogy megnyíljon az aktuális bejárat. Lényegében ennyi, amit fontosnak lehet mondani, de úgyis rájössz mindenre, mert elég korrekt módon lett kitalálva minden. Ez már azonban az értékeléshez tartozik, úgyhogy áttérnék arra is…

...ÉS AMI MÖGÖTTE VAN...

Kezdem először a negatívumokkal, mert abból kevesebb van. A játszhatóság ugyan nagyon jó, de a karakter mozgása kicsit beteges. Ez azt jelenti, hogy úgy sétál, fut, mint egy beteg csimpánz, ez pedig néha eléggé kellemetlen lehet, ha éppen menekülnénk valahova. Hogy miért is? Azon egyszerű oknál fogva, hogy az említett mozgáskultúra hatására hősnőnk hajlamos minden egyes apró szegletbe, sarokba, de akár a fal szélébe is beleakadni. Ugyan hamar kiszabadítható ebből az állapotból, de van, hogy egy másodpercen múlik csak, hogy elkapnak-e a szellemek, vagy sem. Ilyenkor pedig zavaró ez a bénázás. A másik nem is annyira hiba, csak a stílus jellemzője, hogy a szavatosság csak jó… A FATAL FRAME rengeteg megnyitható móddal rendelkezik, de csak a fanatikusok fogják kettőnél többször végigvinni, ami pedig kár, mert hatalmas a játék. Most ezzel a kijelentéssel át is térnék a pozitívumokra. A grafika nagyon szép, néha ugyan kicsit egyszerű, de ez még inkább hozzátesz a síri hangulathoz. A lámpa fénye gyönyörűen megvilágítja a terepet, bár ez csak egy kis többlet a vizuális hatáshoz, ugyanis nem nagyon kell ténylegesen használatba venni a folyamatosan jelenlévő fénycsóvát. A zenék, és a hangok ennél jobban még soha nem adták vissza a horrorfilmek hangulatát, de talán még túl is tesznek azokon, és ezzel rá is térnék a hangulatra. Úgy emlékszem, még soha nem éreztem ennyire nyomasztónak játékot, de talán filmet sem. A grafika, a hangok olyan elegyet alkotnak, ami a frászt hozza az emberre. Bevallom őszintén, én a RESIDENT, vagy a SILENT alatt nem féltem igazán, legfeljebb a hirtelen támadások ijesztettek meg, de az más, mint amit most tapasztalhatunk. Egyszer volt egy nagyon durva rémálmom. Az már mindegy, hogy miről szólt, a lényeg, hogy mit éreztem. Ami rám telepedett, az a semmihez nem fogható, végtelen gonoszság volt. Nem láttam semmi konkrétat, csak éreztem valami nem emberit, ami rám nehezedett, szinte összeroppantott. Aki érzett már ilyet, az tudja, ez semmihez nem fogható, elképzelni nem lehet, mert az ember nem képes ilyen gonoszságot előhozni magából, és nem képes azt elképzelni, felfogni sem. Egyszerűen iszonyatos, és nagyon rémisztő. Na, ezt az érzést sikerült átvinni a játékba, és ez nem semmi. A szellemekből, és a folyamatos mormogásukból, sikolyaikból ez vetül ki felénk, és éjjel játszva nagyon komolyan le tudja zúzni az embert ez a hangulat. Én, aki régen sátánizmussal, okkultizmussal (megjegyzéseket elkerülendő: MÁR nem érdekelnek ezek a dolgok, ateista vagyok, és egyedül az emberi érzéseknek hiszek, azok közül is a szeretet mozgat leginkább) foglalkoztam, féltem. Főként este, hajnalban játszottam, és néha abba kellett hagynom a programot, mert azon vettem észre magam, hogy össze van húzva a testem, és minden apróbb zajra összerezzenek. Nagyon komoly. Amik pedig még egy lapáttal rátesznek erre, azok a filmek. A játék tele van látomásokkal, és ezek azt mutatják be, hogy mi történt korábban azon a helyen, ahol járunk. Fekete-fehérben, és nagyon nyomasztóan. Mondjuk a történet eleve nagyon NYOMASZTÓ, és ez folyamatosan fokozva van. Lassan kibontakozik a halott család, és az ördögi szertartások története, ami apró kis pillanatokból, jelenetekből áll. A vak nő, a gyerek...mind rendelkezik valami kis önállósággal, ami már egyedül alapja lehetne egy programnak. Mindenesetre ezt nem lehet így elmondani, mert ez az a játék, amit minden horror, és kalandkedvelőnek végig kell játszania (DVD!), hogy egy bejátszásról se maradjon le az illető. Tehát javaslom a FATAL beszerzését. Egy kipihent napodon leülsz, behúzod a függönyt (vagy eleve sötétedés után állsz neki.), és játszol. Az elején még talán nem fog meg, de ha belemerülsz, nem enged, és azon veszed észre magad, hogy már reggel van, te pedig megőszültél a sok borzalom hatására. Igen… A FATAL FRAME a legjobb PS2 programok közé tartozik, és a horror játékok csúcsán foglalja el a helyét (A SILENT első részével együtt…).

BÖJTÖS GÁBOR



FATAL FRAME

TECMO

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (178KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ VALÓDI PARA ATTÓL, AMIT NEM ISMERÜNK...
× ÉS ATTÓL, HOGY MEG NE AKADJUNK A FALBAN

9.5 pont





Mint azt már többször is kinyilvánítottam, igen szeretem a stratégiai programokat. És így nem is nagyon bánkódtam, mikor GvM hozzácsapott az addigi öt oldalamhoz még hármat, miknek tárgyát ez a program képezi. Sajnálatos módon a PS2 gyerekkorából származó első részt kihagytam (azt hiszem, a Summoner miatt éppen), így most bőven van mit bepótolnom eme remekművel, úgy vélem. Információim szerint a játék a "Romance of the Three Kingdom" című kínai történet alapján készült, szóval van benne romantika, háború és stratégia is kellő mennyiségben. Mivel az említett három királyság románcát nem ismerem, nekem inkább egy másik kínai história, a Vízparti Történet jutott eszembe a K2 első szemrevételezésekor. Bár a Vízparti Történetben a romantikus szál nem volt túlságosan erőltetve (pedig ha jól emlékszem szépirodalmi besorolást kapott), hanem inkább a földre szállt csillagok, a bátor vitézek harcát meséli el az elnyomó gonosz mandarinok ellen, Jókor jött Eső vezetésével. Mivel akkoriban éppen a harcművészetek korszakát éltem (jádegyűrű lépéses mandarinkacsa rúgás a kapubálvány ellen), így kétszer is elolvastam a 3 kötetnyi művet, ami amúgy nagyon jól bemutatja a korabeli Kína néprajzát is. Kína nagyszerű része volt az emberiség történel-

KIZÁRÓLAG STRATÉGÁKNAK

mének, amit egy ideológia és a hozzá tartozó rendszer borzalmasan szétcseszett sajnos napjainkra. Érdekes, vajon mi késztette a japán illetőségű Koei-t arra, hogy a Romance-t vegyék alapul, de ha megtudtam, megosztom veletek is. A játékról komoly dolgokat lehetett olvasni a neten régebben, például, mikor megkérdezték a készítőt, hogy más platformokra is elkészítik-e, és ha igen, melyikre (Xbox, Nintendo GC, PC). A válasz valami ilyesmi volt: "Nem, mert más rendszer képtelen kezelni egyszerre kb. 200 harcost, teljesen külön, mindegyiknek önálló mesterséges intelligenciát biztosítva". Viszont elfelejtettem megnézni a friss infókat, szóval ezzel most csak arra szeretnék utalni, hogy nem valami tucatárút dobtak össze a Koei-nél, hanem rendesen megdolgoztatták a PS2-t minden szempontból. Ez látszik már rögvest az intróból is, de nem szabad elfeledni persze, hogy egy előre renderelt számítógépes filmből csak annyi derül ki magáról a játékról, mintha egy nőt hátulról látnánk télikabátban, szóval messzemenő következtetések levonására nem való. Amúgy az intró nagyon szép, a vezérek színes ruhában és fejfedőben vezénylik embereiket, láthatunk egy hajóhad pusztulását előidéző tűzvarázst, csatajelenetet lovasokkal, majd megjelenik egy repülő lány és folyosót vág bennük szépen. Igen, van ám varázslat is! De ez nem meglepő, mivel a kínaiak életében a mágikus és természetfeletti dolgok sosem számítottak valami kuriózumnak, csak a mi kultúránk csodálkozik rá ezekre (és kezd azonnal szkeptikus reflexeivel magyarázatokat keresni rájuk). Varázsolni természetesen csak a főhősök tudnak, a történetekben a közemberek és katonák általában nem érdemelnek még külön említést sem, nemhogy speciális képességeket, hiszen ők képviselik a pótolható, s ezért nem túl értékes címkét a Romance világában.

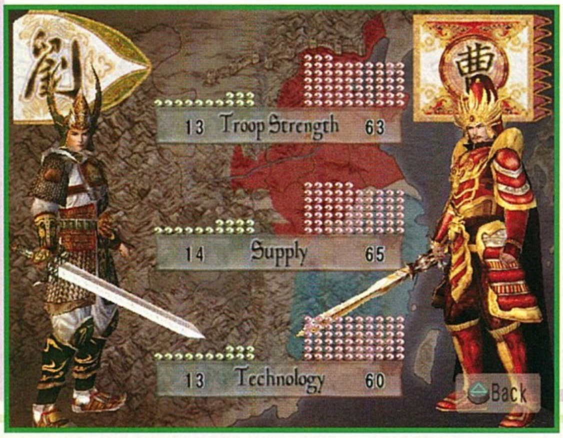
Aki már játszott a Dynasty Warriorsszal, vagy látta azt, annak valószínűleg feltűnik a hasonlóság a grafika terén.



A játékmenet természetesen totál más, bár mindkét játékban a mészárlás a lényeg. Annyi azért visszaköszön, hogy némely hero-val lehet nagy csapkodást rendezni az emberek között, viszont a megvalósítás nagyon béna, és saját embereinket is jól fejbe lehet ütlegelni! Na jó, ez így reális, az is igaz. Ez a korlátozott beat-em 'up egyébként azt hiszem az ellenség moráljára van kihatással, gondolom jól megrémülnek a lóháton közöttük termő hírességtől. Más részről viszont kellemes élmény belelovagolni a legnagyobb forgatagba, és testközelből nézni, ahogy a két tábor defeateli egymást nagy serényen. Bár, bevallom én valahogy többet vártam ettől a nagy forgatagtól, mert ugyan tényleg minden karakter önállóan cselekszik és mozog, viszont meglehetősen kevés mozgásfázissal és lomhán teszik mindezt. De ez megint csak nem a játék hibája, hanem azt hiszem nekem kell belátnom, hogy gyakran túl sokat várok el egy-egy alkotástól. Most azt mondhatjátok, hogy ha nem tetszik csináljak jobbat, vagy fogjam be, viszont ugye senkinek nem kell mesterszakácsnak lennie, és mégis megérzi ha kevés a só egy bablevesben.

Egyébként a tesztelés úgy indult, hogy mikor elhoztam a játékot bentről, nem néztem meg azonnal, mivel mozgalmas napjaim voltak éppen a munkahelyemen és általában későn értem haza. Mikor végre nyugalom lett, boldogan rakom be a lemezt és készülök rá a gaméra, bámulom az intrót mikor megszólal az első ember: "Traórig, blósz dasz spíl spréhn in dójcse, und unmőglih ándere spráhe...". Na jó, nem pontosan ezt mondta, de kellemetlenül realizálódott bennem a játék német mivolta. Aki nem ismeri a németeket annak elmondom, hogy mindent lefordítanak a legtöbb gaméban, az intrótol kezdve a legutolsó menüpontig, és egyszerűen nincs más nyelv választására lehetőség! Ezt olyan komolyan veszik, hogy az Xbox kernel romját újra kellett égetni, mivel az angol "Options" német megfelelője egyszerűen nem fért ki, és módosítani kellett pár grafikai és menü elemet. (A franciák ugyanilyen. hmm, "erősen nemzeti érzelműek" valami oknál fogva.) Szóval gyorsan SMS a GvM-nek, akit hidegen hagyott csekély német nyelvtudásom (SchweinHund Sumacher) és a cikket akarta látni mindenféle kifogás nélkül. Kapkodás, telefonok ismerősöknek, és másnapra már a kezemben volt egy angol példány (sajnos csak költschön), huh.

Nos, új játék indításakor megszemlélhetjük a főhadiszállást, megismerünk még pár szereplőt, majd izgulhatunk egyet Diao Chan (Liu Bei, a főhős szeretője) elrablásán, bár Cao Cao gaztettét majdnem sikerül megakadályozni. A háború megkezdése előtt persze jön a tutorial, ami igen hasznos az ilyen bonyolultsági fokú játékoknál. Megtanulhatjuk a különféle formációkat, újra láthatjuk a repülő lányt, megcsodálhatjuk az ókori sárkányos lándzsavető gépezeteket, és végre láthatjuk a várva várt varázslatokat! Bár kezdésnek csak kettőt mutatnak be amolyan kedvcsináló gyanánt, amiből a villámlásos nem túl látványos effekteket varázsol a képernyőnkre. Viszont a másodikként megismert földrengés azért már valami! Mély morajlás jelzi a mágia sikerét, majd a csatamező közepén lassan egy mély hasadék keletkezik, amibe a közel álló lovasok és gyalogosok menthetetlenül beletántorognak. Ez igen, félelmetesen élethű látvány volt, komolyan. Később lesz meteoreső (közepes minőségű), szélvihar és jégvihar is, csak hogy néhányat említsek kedvcsinálóként. Sajnos összesen kb. nyolc féle mágiával tudunk operálni, ami nem sok, bár ez nem egy fantasy, ahol a gyorskezű varázslók számolatlanul szórják mentális nyavalyáikat az ellenre. A vezéreknek ezen kívül van még speciális képességük is, ami személyenként változó, többek között csatakiáltás, párbajra hívás és egy vasfal nevű, ami a mágikus támadások erejét hivatott csökkenteni. Mindezekről bővebbet a mellékletben, ha nem alszom el az írása közben... Hiába no, a tesztelők élete sem fenékig tejfel (siránkozó

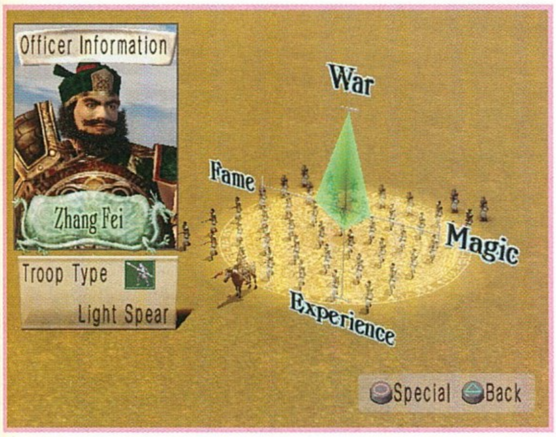




üzemmód on).

A grafika igen vegyes összképet mutat, mert míg az emberek (különösen a főhősök) nagyszerűen kidolgozottak, addig a háttérre már nem maradt semmi az engine erejéből. Bár nem tudom, mit is akarok megint, hiszen a régmúlt ütközeteket a csatamezőn (micsoda beszédes név, egy mező, ami a csata lebonyolítására szolgál) vívták, ahol elegendő hely volt a szigorú stratégiai formációk betartására, és az azokkal való manőverekre. Elég furán nézne ki egy hatalmas ütközet mondjuk egy erdőben, ahogy a harcosok a fákat kerülgetnék, és egy parancs kiadása után perceket kellene várni a végrehajtásra ez miatt.







Szóval, a környezettől ne várjon senki sokat, bár néha akadnak közelebbi tereptárgyak is, tábor, barakkok, híd, ilyesmi, de legtöbbször csupán a szürke talajt láthatjuk az emberek talpa alatt. Az átvezető részekben viszont az anim nem sokban különbözik az előre renderelt filmektől, csupán a fényhatások azok, amik elárulják nekünk, hogy bizony most a játék saját motorja tekeri ki a poligonokat. Hát igen, a Ray-tracing az nem véletlenül a legproblémásabb képalkotási metódus, a poligon alapú grafikai segédprocesszorok lehetőségei (a per pixel megvilágítást és vertex shadinget is beleértve) sosem fogják utolérni, ehhez meg egy gyökeresen új technológia szükségeltetik. Viszont van a Kessenben valami, ami igen nagy elismerést vívott ki: mégpedig az árnyékok! Mindenki (!) teljesen valós árnyékkal rendelkezik, ami a csapatok létszámát figyelembe véve brutális számolást feltételez a háttérben a render rutin részéről. Egy árnyék legenerálása még a fent említett modernebb GPU-knak is annyira megterhelő, hogy a karakterek alá inkább raknak egy sötét foltot, és kész. Jó lenne, ha a fejlesztők alkalmaznák más játékokban is ezt, mert a látvány realitását igen nagyban megdobja. A motion capture már kevésbé kifinomult, mint írtam már, de végül is ez elsősorban stratégiai játék, ahol az ember hajlamos elnézni az ilyen jellegű hiányosságokat. Summázva a véleményemet, a játék grafikája annyira nem látványos, mint amennyi időt és tudást nyilvánvalóan beleöltek a programozó bácsik (és nénik). A nénikről jut eszembe, hogy egy új szereplőt úgy ismerhetem meg, hogy odament a főhősömhöz, a kamera ráfókuszált a cicijeire, a lány meg rázott rajtuk egyet, olyan "boing" hang kíséretében! Wow!

Csapataink összetétele a kor hagyományait követi, vannak például női íjászok, lovasság, sőt még elefántok is (rulz). Felesleges mondanom, hogy minden csapattest különféle tulajdonságainál fogva más és más feladatra hasznosítható a legjobban. Fejleszthetőség szempontjából úgy érzem viszont, hogy kissé korlátoltak a lehetőségeink, mivel típusonként csupán csak 3-4 szint áll a rendelkezésünkre, amik egyedül a támadási és védekezési (offensive, defense) értékeket módosítják. Csata közben sokat számít a formáció is, amiből viszont mintegy 13 különféle alakzat áll rendelkezésünkre, s mindegyiknek megvan az előnye és a hátránya is. Ezt variálhatjuk a támadás típusával (frontális, oldalirányú és hátulról, meglepetésszerűen), és azért ez már elég sok kombinációra adhat lehetőséget a leendő hadvezérek számára. Játék közben rendkívül meggyőző, ahogy egy-egy formációváltáskor tényleg realisztikusan és egyénenként viselkednek a katonáink, nem pedig egyformán, masszaszerűen. Ez akkor is igaz, mikor a sereggel megindulunk valamerre vagy fordulunk, a széleken a gyorsabb mozgás miatt lemaradó emberek és lovasok próbálják tartani az iramot, elfoglalni korábban betöltött helyeiket, akadályozzák és kerülgetik egymást. Ilyenkor gondolok bele újra, hogy ez még tíz embernél is mekkora munka lehet egy algoritmusnak, nemhogy ennek a húszszorosát korrektül lekezelni. Kedves szemeimnek az ilyesfajta játék, látni, ahogy a hadsereg támadásba lendül, láb és pata által felvert porban futva.



A harcok alapvetően a történet fonalát követve követik egymást, először is a csapatok helyzetét és mozgásait láthatjuk a virtuális terepasztalon, politikai lépéseket tehetünk a hatékonyságunk növelése céljából (pl. sereg gyakorlatoztatása, fegyverfejlesztés), a stratégia meghatározása után pedig kezdetét veszi maga az ütközet. A harcok lehetnek földiek, tengeri ütközetek (ami végül is olyan, mint a hagyományos, kivéve, hogy egyszerre egy egységünk vehet részt a harcban, és néhány speciális képesség nem használható), és amolyan vár elfoglaló csatározások. Általános irányelvként elmondható, hogy ha megtörjük az ellenfél moráját, máris fél sikert tudhatunk a magunkénak, s erre elég jól használható a bekerítés – aminek persze előfeltétele a számbeli fölény. Bár ez az én meglátásom, vagyis mindenki igyekezzen saját stratégiát kialakítani, ami nem lesz könnyű a sok módosító figyelembevételével. De például (csak nem bírom megállni az okoskodást) párbajt (duel) lehetőleg csak akkor kezdeményezzünk, ha a csapatunk morálja magasabb, mint az ellenségé. Elég hamar fordulhat a csata menete, és figyeljünk oda a későbbi keményebb hadakozásokban, mert könnyen dobálózik a program olyanokkal, hogy Cao Cao most rusholta ki 2500 emberünket és hasonló jó dolgok.

Nos, a végszó maradt így hajnaltájban (kint már hangoskodnak a madarak). A Kessen 2 nagyon jó! Persze vannak benne kisebb hiányosságok, de kárpótlásul egy remek stratégiát kapunk, amivel csak az a baj, hogy kb. 20 óra alatt végigjátszható, ami ugye egy hét kb. rendes játékidőben számolva. Ha Liu Beivel végigvertük a gonosz Cao Cao-t a játékon, akkor unlockolódik a sötét oldal, és mi lehetünk a Cao brigád. Ha vele is megnyertük, akkor választható lesz az extrém nehézségi szint (mazochisták előnyben), s ha ez is megvan, megkapjuk a rejtett csatákat. Érdekessé teszi a történetet a romantikus szál, és a szereplők vegyes japán-kínai jellemábrázolása. Lóra fel, és hajrá!

Dzson





KESSEN 2

KOEI

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: KÖZEPES
ZENE / HANG: KÖZEPES
HANGULAT: KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (130KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ IGEN HANGULATOS STRATÉGIA
× A CSATA KÖZBENI ANIM LEHETNE JOBB

8.5 pont





MAGAS OKTÁNSZÁMÚ LAMENTÁCIÓK

A MITIKUS MIDDLEWARE

Az Internet fórumai hasznos dolgok. Az ember publikál egy rövid Xbox bemutatót és máris intim részleteket tudhat meg édesanyja titkos életéből, vagy teóriákat hallgathat meg arról, hogy a Microsoft vaskos gépe igenis feltuszkolható egy átlagos ember anális testnyílásán (sürgetve az újságírót: tegyen egy próbát). A profán abderiták mellett néha azonban fel-feltűnik egy-egy értelmes, radiáns elme is – a morfondírozásából pedig könnyen cikket szülhet az élelmes zsurnaliszta – történt ez jelen esetben is.

A téma a Grand Theft Auto III volt, aminek kapcsán többen úgy vélték: a programban megtapasztalható képfrissítési ráta zuhanás ("szaggatás") a program magvát képező RenderWare fejlesztői platform hibája; ha a programozók egyenesen a hardverre ereszkedtek volna, ilyen csúnya dolgok nem fordulnának elő. Nos, a pohár megérdemel némi tiszta vizet.

Mi is az a middleware? A Lycos értelmező szótára szerint "szoftver, ami két, egyébként különálló applikációt köt össze. Példának okáért, számos olyan middleware termék van, ami egy adatbázis rendszert köt össze egy Web szerverrel". Esetünkben, a videojáték ipar furcsa légköri viszonyaihoz igazodva: jobbára olyan szoftver, amit a designer elképzelése és a programozói gárda tapasztalatlansága közé ékel a neves – vagy kevésbé neves – fejlesztő. Mert korra és nemre való tekintet nélkül, a fejlesztők bizony használnak middleware-t. A Grand Theft Auto III mögötti DMA Design (Rockstar Studios) nyíltan vállalja a Criterion RenderWare middleware-jét – de sok fejlesztő nyúl ilyen eszközökhöz anélkül, hogy valaha is nyíltan beismerné.

Ez az írás az okokat kívánja lenyomozni és a jelentőséget próbálja mérlegelni. Miért "ciki" middleware csomagot használni? "Ciki" egyáltalán? A vélemények megoszlanak. Az ipar jelenleg kétrétegű: az egyik oldalon ott vannak a veteránok, a másik oldalon ott vannak a frissen diplomázott, elképzelésekkel teli fiatal sahárok. A veteránok egy olyan – ma már szinte csak a legendák szintjén létező – iparban váltak veteránná, ahol a programozói tudás megkapta a kellő elismerést (és misztifikációt :). Ez volt a "hálószobakódolás" (bedroom coding), vagy ahogy felénk ismeretes, a "garázsfejlesztések" kora. 2-3 fős "csapatok" írták a játékokat (sokszor a programozó rajzolta a grafikát, vagy "programozta" a zenét) – a programozói tudás elismerése az "iparon" belül pedig a 48k / 64k központi memóriával rendelkező házi (nem személyi) számítógépekre kódolgató nemzedék számára mindig megelőzte magát a JÁTÉKOT. Ez hajtotta előre a dolgokat. Túl kellett kódolni a riválist. Többet, jobbat gyömöszölni a gépbe. A programozó volt az isten. Ma nem ilyen időket élünk. Ma a designer mindenható.

A middleware nem ellenség. Mindenki használ több, kevesebb middleware-t – hisz nem csak a játék "motorjáról" van szó; ma már middleware kezeli a fizikát (MathEngine féle Karma, a Havok), a mesterséges intelligenciát, a hálózati játékot, a vizualizációt, az adatfeldolgozást, a hangot (Dolby 5.1 / Surround / Digital, Sensaura, Qsound – ezek is middleware-ek). Tíz évvel ezelőtt, a harmadik dimenzió távollétében egyszerűbb volt a dolog: a játékok kevésbé voltak összetettek – animációs motor, sprite motor, hang. Ennyi. Pillanatnyilag a helyzet nem ilyen egyszerű.

Természetesen vannak, akik vitába szállnak – vajon felveheti e a versenyt bármi egy kifejezetten a játékhoz készült motorral (custom engine)? A legjobb eredményeket, a legtöbb poligont, a legfinomabb játékmenetet így lehet kicsikarni. Nem a poligonszám számít, hanem a játék – érvelnek a middleware evangélistái – érthető, hogy mindenki szeretne új John Carmack lenni; de vajon jó dolog az, ha a programozókat arra kényszerítjük, hogy találják fel újra a kereket (gyk.: olyan dolgokon törjék a fejüket, amit más már megírt és kitalált helyettük)? Vajon hányan tudnának olyan 3D motort írni, mint Carmack (Doom, Quake – iD Software)? Nem egyszerűbb dolog megvenni, majd kedvünkre alakítani valamit?

Az egykori DMA Design hasonló véleményen volt. Amikor a Take Two áthelyezte a cég irodáit Dundee-ból Edinburgh-be, a csapat 3D programozó specialistái (a Wild Metal Country / Body Harvest mögötti emberek) kiléptek, 3D guru nélkül hagyva a csapatot. A Grand Theft Auto 3-D (akkoriban így hívták) ellenben be lett jelentve, nem kis fejtörést okozva ezzel a vezetőségnek. A frissen felvett programozók tapasztalatlanok voltak, az határidő pedig szoros. "A kérdés az volt, megengedhetjük e magunknak, hogy elfecséreljünk egy csomó időt azzal, hogy saját motort fejlesztünk, vagy sem… a válasz határozott NEM volt".

Egy másik remek példa az Oddworld Inhabitants. A céget két veterán számítógépes animátor, Lorne Lanning és Sherry McKenna alapították, akik számára nem volt kérdés, használjanak e middleware-t. "Ha egy játék jó, senkit sem érdekel, hogyan lett jó" – állítják Abe és Munch szülei – "Számunkra nem jelent semmit a programozás. Játékot akartunk fejleszteni; közben nem érdekelt minket, hogy egy saját technológia kifejlesztése macho e vagy sem". Bár a Munch's Oddysee eredetileg PS2-re készült az Epic Unreal motorjával, a munkacsoport NetImmerse-re átállása után az X-re ugrás nem jelentett gondot – a játékban nincs platform specifikus kód.

Persze naiv dolog lenne azt hinni, hogy ma már nem kell a technológiával törődni. Egy platform- és játékspecifikus motor tökéletes lehet, de egészen biztosan nem használható semmi másra. A ló túlsó oldalán heverészik a porban számos programozó, akiknek játékait elragadta a technológia. Ma egy játék átlagosan 18 hónapig készül és $2 millió dollárba kerül, a kiadók pedig gyűlölik az exkluzív anyagokat – minél kevesebb befektetéssel, nagyobb példányszámban akarják eladni a játékokat. A kulcsszó a multiplatform. Számukra a middleware a megváltó – lerövidíti a fejlesztési és a portolási időt is. A játékosok számára a middleware általános megoldás. Minden a stúdióktól függ. A Grand Theft Auto III "szaggat", mert programozói tapasztalatlanok voltak. Kenjük rá a middleware-re. Szaggat azonban a Rogue Leader is és a Halo is – mindkettő saját motorral rendelkezik. A legtöbb FPS teljesen ugyanúgy néz ki és ugyanúgy kezelhető, szinte csak a színfalak változnak. Kenjük rá a middleware-re. Teljesen más és új volt azonban annak idején a Half-Life, pedig a Quake II enginere épült.

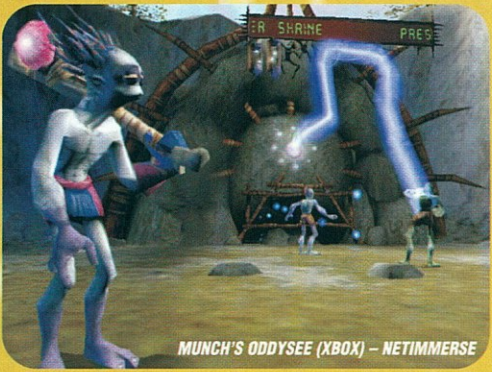
Hogy hol és kinél az igazság, az nem egyértelmű. Meggyőződésünk azonban, hogy a megfelelő hozzáállással és tapasztalattal remek, sőt korszakalkotó játékokat lehet majd alkotni middleware használatával is – ugyanakkor azt állítani, hogy Carmack kövület, pimaszság.

A pisztolyhősök kora lassan lejár. A forradalom folyamatban van.

reiker@eigo.co.jp



BURNOUT (PS2) – a RENDERWARE hazai pályán


MUNCH'S ODDYSEE (XBOX) – NETIMMERSE

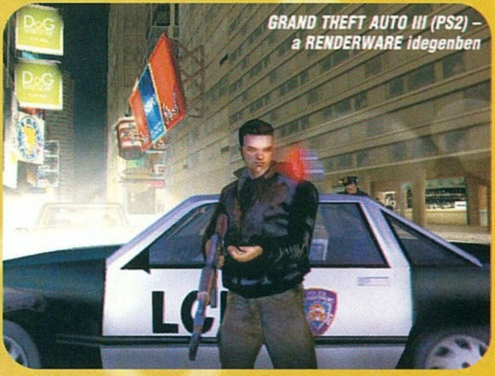

HALF-LIFE (PS2) – QUAKE II meghajtással

A PISZKOS ANYAGIAK

Hogy mennyi pénz kell a lubickoláshoz? Egy igazi multiplatform middleware csomag (pl. az NDL NetImmerse 4) ára kb. negyedmillió dollár. A Quake (iD) és az Unreal (Epic) aktuális motorjának árfolyama negyed és fél millió között ingázik, természetesen platformtól, támogatástól és a royalty sémától függően. A LitTech különféle kiszerelésben vásárolható meg: a Talon a legegyszerűbb; a gyors, határidős projectek készítői számára (6 ~ 12 hónapos fejlesztési ciklus, ezzel készült pl. a Monolith Aliens VS Predator 2-je); a Cobalt kényelmesebb (árban a Talon szintjén, cirka $75K-ért vihető) – ez a LitTech első generációs PS2-es kínálata (ez hajtja majd a No One Lives Forever 2 PS2 átiratát). A csúcsot a Jupiter jelenti ($250K). Készülődik a Nautilus (kifejezetten Xbox fejlesztésekre) ill. a Discovery, ami a cég masszív multiplayer szerver technológia megoldása. Mindegyik moduláris architektúrával bír – a kliens szabadon illesztheti saját készítésű rutinjait, technológiáit. Az egyik legolcsóbb megoldás a Criterion féle RenderWare – ez évi $1000-os (egy személyre) díjért vehető igénybe – nem csoda, hogy növekvő trend ezt használni (Rayman 2, Pro Evolution Soccer, Grand Theft Auto III,…). 2001 végéig 55 játék jelent meg RenderWare maggal – idén ez a szám 100 körül várható.


DEUS EX (PS2) – UNREAL motorral


NO ONE LIVES FOREVER 2 (PS2) – LITHTECH COBALT


GRAND THEFT AUTO III (PS2) – a RENDERWARE idegenben

GAMECUBE

EGY PERCCEL ÉJFÉL ELÔTT

Elmaradnak áprilisban a GameCube tesztek – a várt játékok sajnos nem érkeztek meg a Konzol szerkesztőségébe. Hogy könnyítsünk a nagy N kis konzolja után érdeklődők szenvedésein, összeállítottunk egy röpke hírcsokrot – hogy a május harmadikára kitűzött megjelenésig is legyen miről beszélgetni a tavaszi túrázások alatt. Mert a GameCube jön – errefelé csak feketében és indigóban, de jön. A marketing kampány valójában már március közepétől zakatol Európa 17 országában: otthon szürreális TV reklámok (7 féle, azonosak az amerikai hirdetésekkel – játéktematika hatalmas üvegkockában – itt mindegyik az új szlogennel zárul: "Az élet játék"), az áruházakba betévedve pedig kontinens-szerte 3,500 bemutatógép várja a döntést még mindig halogató rétegét fogyasztói társadalmunknak. "A cél – tisztán kommunikálni, maximális becsapódással." – summarizálta David Gosen (aki feltűnően hasonlít Antonio Banderas-ra :), a NOE értékesítési igazgatója. "Tudom, hogy a sajtó imádja a konzolháborút, hisz ez adja el a magazinokat – mi azonban nem érezzük magunkat a Microsoft vagy a Sony versenytársának – ők technológiát árulnak, mi játékokat: nyolctól nyolcvan éves korig." – tette hozzá. A 100 millió eurót felemésztő reklámhadjárat része az Angliából induló Cube Club Tour is – 42 dátum, 28 város, Glasgowtól Sevilláig – kora márciustól a megjelenés napjáig. A bulira belépés csak 18 éven felülieknek vagy meghívóval (várjunk csak... nem videojátékokról van szó?!), bővebb felvilágosítás a www.cubeclub.co.uk címen. Az 50 Kockát magával cipelő hakni a játékok mellett olyan aktivitásokat is kínál, mint a PhotoCube doboz – belenyomva a fejünk lekap minket hat kamera hat irányból – a végeredmény hat fotó, amiből összerakhatjuk a saját kockabuksink (a hírszerkesztő elmélázott egy kicsit a hír felett – szegényes fantáziája megakadt; nehezen képzelte el az így előállított kocka ALSÓ lapját).



Az elmúlt hónap NAGY eseménye természetesen a Square "visszatérte" volt a Nintendo gépeire – a hírt minden internetes forrás lehozta, ki több, ki kevesebb sikerrel (értsd: torzítással – kedvencünk az IGN illusztrációja volt, a GameCube felett FF logóval ;). A tények: a Nihon Kezai Shimbun napilap közölte az örömteli hírt, mely szerint a Squaresoft leányvállalatot alapított Game Designer Studios néven, kifejezetten a Nintendo gépeire való fejlesztés céljából. A 10 millió yen-es alaptőkével létrehozott céget Akitoshi Kawazu (Seiken Densetsu sorozat [nálunk ...of Mana], Romancing SaGa sorozat) vezeti majd – az ő nevén van a részvények 51%-a, míg a fennmaradó 49% a Squaresoft tulajdona. A fejlesztéseket a Hiroshi Yamauchi által alapított Fund Q pénzeli majd – a GDS máris belevágott egy ismeretlen GameCube és két GBA játék fejlesztésébe. A két GBA játék közül az egyik azonos lesz a GC játékkal és adatot cserélhetünk majd a két verzió között; a másik, mint később kiderült, a Final Fantasy Tactics lesz. Nem konverzió, nem folytatás: feldolgozás. Remix. A sziklaszilárd jellemű, megbízható Weekly Famitsu magazin szerint a játékot egykori Quest alkalmazottak fejlesztik (azok, akik a Tactics Ogre: The Knight of Lodis c. játékon dolgoztak), a már korábban átigazolt Yasumi Matsuno kondukciója alatt. Matsuno "rendezte" az eredeti Final Fantasy Tactics-et, ő a híres Ogre Battle Saga megalkotója; most a Final Fantasy XII befejezésén fáradozik. Apropó, Ogre Battle: a Square pont ebben a hónapban vásárolta meg a sorozatot a Quest-től :). A Final Fantasy Tactics GBA változata 30%-ban kész, Japánban karácsonyra jelenik meg. A GDS a pénzügyi év végéig (2003. március) 3 ~ 4 játékot szeretne kiadni Nintendora. Ennyi az az információ, amit a Nintendo vagy a Square hivatalosan megerősített. Amit mi tennénk hozzá: a bejelentést követően a Nintendo részvények ára 5, a Square részvények ára 15.4 százalékos emelkedést produkált a Nikkei indexen. Hogy a nagy N papírjai miért csak ötöt? Amit kevesen tudnak: a megállapodást követően Ken Kutaragi (elnök, SCEA) azonnal személyes beszámolóra hívatta Yoichi Wada és Hisashi Suzuki Square honchókat, hogy személyesen magyarázzák meg a dolgot – a Square a Sony tudta nélkül készítette elő az akciót. Másnap a Nikkei Shimbun hasábjain a Sony PR igazgatója a következőket mondta: "Üdvözöljük a tényt, hogy a Square úgy döntött, támogatni fogja a GBA-t; de megkérdőjelezünk minden olyan elképzelést, ami Final Fantasy játék fejlesztését célozná GameCube platformra". Tekintve, hogy a Sony-nak 19%-os érdekeltsége van a cégben, a közeljövőben ne várjon senki Final Fantasy-t a Kockán...

Hogy mi történt még? Lezajlott a SEGA GameJam 2, ami nyugodtan viselhette volna a GameCube Jam 2 elnevezést is. A hírekben bemutatott Gungrave mellett csak a (RENDKÍVÜL izgalmas) Trigun – The Planet Gunsmoke c. online akció-kaland (PS2 / Xbox) gerjesztette a nyáltermelést, minden más érdemi bejelentés a GameCube játékkínálatot gyarapítja majd. A Sonic Team színeiben Yuji Naka mutatta be a Phantasy Star Online GC átiratát (hivatalosan átnevezve Phantasy Star Online: Episode I & II-re). A kaland sok fajta kiszerelésben lesz átélhető: májusban egy próbaváltozat jön (ez NEM lesz broadband kompatibilis, ellenben INGYENES, az igen), három csomagolásban: modem nélkül, modemmel (9,800 yen) ill. modemmel és billentyűzettel (16,600 yen). Maga a játék nyáron jelenik majd meg, valószínűleg bevárva a Nintendo broadband adapterét. Másnap Yu Suzuki sensei lépett színpadra: a SEGA-AM2 nevében két játékot jelentett be – a rejtélyes Virtua Fighter 10th Anniversary Special Project (vagy becenevén a Virtua Fighter Quest; megjelenés: 2003) akció, kaland és RPG elemeket vegyít és a sorozatban eddig feltűnt minden karakter szerepel majd benne. A témában járatlanabb kollégák rácsodálkoztak a dologra – elhitték annak idején, hogy végül a Shenmue lett a rejtélyes "Virtua Fighter RPG", pedig Suzuki-san anno határozottan tagadta a dolgot (meg egyébként is – a Shenmue kódneve Project Berkley volt ;). Nos, itt van az elveszett VF szerepjáték. A másik program a Beach Spikers (megjelenés: 2002 – nyár!), ami gyakorlatilag a SEGA tavaly játéktermekbe tuszkolt, Naomi 2 alapú strandröplabda játékának mesés portja. Kétszer annyi csapat vár majd ránk, mint az eredetiben és lesznek új játékmódok is, mint pl. a World Tour (a Virtua Tennis mintájára).

Külön sajtóanyag foglalkozott az első Triforce játéktermi alaplapra készülő közös SEGA-Nintendo játékkal, az F-Zero-val. Javarészt Shigeru Miyamoto áradozott benne lelkesen egykori riválisairól, de konkrétumok is napvilágot láttak. A játék GameCube-ra is megjelenik, nem sokkal az arcade debüt után, köszönhetően a közös vonásoknak az architektúrákban (végtére is, a Triforce NGC alapú). A Naomi ~ Dreamcast párhuzamon elindulva lehetővé válik majd a kommunikáció a játéktermi és a GameCube változatok között, a GC memóriakártyájának segítségével (hasonlóan működött pl. az F355 Challenge, aminek adatait a Shenmue Passport olvasta be – Japánban). A játékot a SEGA Amusement Vision részlege (Super Monkey Ball, Daytona USA) fejleszti, Nintendo felügyelet alatt - megjelenés még az idén. Az F-Zero sorozat (futurisztikus versenyjátékról van szó) még Super Famicom-on kezdte meg diadalútját; érdekes a renovátorok véleménye: "Ez egy furcsa sorozat, amiben a készítők a játékosra erőszakolják az ízlésüket – a játékos pedig boldogan fogadja el ezt az eszement világot." – Takaya Imamura (Nintendo); "Nem autóverseny, de verseny. Jót tesz majd neki, ha növeljük egy cseppet a sebességet" – Toshihiro Nagoshi (SEGA AV).



A márciusi számban már beszámoltunk arról, hogy a huncut Sony leszállítja a PS2 árát a GC szintjére: nos, nem fognak sokáig fej-fej mellett haladni. A Nintendo követi a Sony példáját és szintén leveri az árat – de előbb megvárják a PlayStation birodalom vezéreinek pontos lépését (E3, május). A GameCube továbbra is a legolcsóbb új generációs konzol marad – ha törik, ha szakad. Ha valaki nem szándékozik olyan sokáig halogatni a vásárlást (személyes tapasztalat: aki belekóstolt a Super Monkey Ball-ba, az a májust sem tudta kivárni), júniusban már spéci kiegészítők miatt törheti fel a tartalék malacperselyt. A Memory Card 251 \$19.95-ért (hasznos – az NBA 2K2 egymagában telepakolja az 59 blokkos kártyát), a "zsinórnélküli" WaveBird kontroller \$39.95-ért vihető el (ez csak \$5-ral drágább, mint a hagyományos gamepad).

Végezetül egy gyönyörűség: az oldalon látható színes Kockák. Kézműves munka. Colorconsoles dot com (jelen pillanatban átépítés alatt – nem fogadnak el megrendelést).

A cég konzolfestéssel és módosítással foglalkozik - profi szinten. Régióátkapcsolók, metálfényezés (elnézést, szabadalmazott KrystalKlear™ technológia ;), színes LED-ek. Tiszta, olcsó (\$34.99 per darab), igényes munka. Kétségtelen, hogy Európában is lenne ilyesmire igény (magyar kisiparosok közül valaki?!). Átdolgoznak GBA-t, PS-t, PS2-t, N64-et, Xbox-ot, DC-t... és ahogy látható, GameCube-ot is.









Májusban visszajövünk.

reiker@eigo.co.jp

NINTENDO GAMECUBE - EURÓPAI MEGJELENÉSI LISTA

Április 26.:
World Cup 2002 (EA)

Május 3.:
Batman Vengeance
Bloody Roar: Primal Fury
Burnout
Cel Damage
Crazy Taxi
Dave Mirra Freestyle BMX
Disney's Tarzan Freeride
Donald Duck: Quack Attack
Driven
ESPN Winter Sports
International Superstar Soccer 2
Luigi's Mansion
NBA Street
Sonic Adventure 2: Battle
Star Wars - Rogue Squadron II: Rogue Leader
Super Monkey Ball
Tony Hawk's Pro Skater 3
Universal Studios Theme Park Adventure
Wave Race: Blue Storm

Május 10.:
Simpsons Road Rage

Május 24.:
NBA Courtside 2002
Super Smash Bros. Melee

Május 30.:
Worms Blast

Május:
NHL Hitz 2002
Red Card Soccer

Június 7.:
Spider-Man: The Movie

Június 14.:
F1 2002 (EA)
Pikmin
SSX Tricky

Június 28.:
Lost Kingdoms

2002, második negyedév:
Dark Summit
Gauntlet - Dark Legacy

Július:
Top Gun: Combat Zones

2002 nyár:
Resident Evil

Szeptember:
Eggo Mania

2002, harmadik negyedév:
Eternal Darkness: Sanity's Requiem
Gravity Games - Bike: street.vert.dirt
MX Super Fly
Spy Hunter
Toxic Grind

November:
Batman: Dark Tomorrow

2002, utolsó negyedév:
Defender
Freaky Flyers
Godzilla: Destroy All Monsters Melee
Mortal Kombat: Deadly Alliance
NHL Hitz 2003
Scooby Doo - Night of 100 Frights
Super Mario Sunshine

2002:
18 Wheeler: American Pro Trucker
Animal Forest
Bomberman
Cubic Juggler
Die Hard: Vendetta
Evolution Worlds
Extreme G3
Inline Skating
Jeremy McGrath
Kelly Slater
Legends of Wrestling
Madden NFL 2002
Mario Golf
Mario Tennis
Metroid Prime
Minority Report
Phantasy Star Online: Episode I & II
Race of Champions
Rayman 3 Hoodlum Havoc
Star Fox Adventures
Tetris Worlds
Turok: Evolution
Virtua Striker 3 ver.2002
WWF Wrestlemania
X-Men: Next Dimension
ZooCube

2003, első negyedév:
Rolling Rage
XIII

2003:
Futurama
The Hobbit
Rally Championship







GENMA ONIMUSHA™

Végre eljött az idő, hogy itt, Európában is hozzá lehet jutni a MICROSOFT fekete masinájához, az Xbox nevű mini erőműhöz. Hihetetlen, hogy mit nyújt a gépezet már az első programokkal. Én vettem is egyet, és bár nagyon vártam már a dobozt, és nagyon sokat vártam tőle, nem csalódtam...illetve mégis, de ami csalódást éreztem, az pozitív volt, és ez elég nagy szó, mert általában ilyenkor negatív az első találkozás, hiszen többet várunk, mint amit kapunk. Ez jelen helyzetben nem igaz. Most azt kapjuk, amit megérdemlünk a pénzünkért, nem hitetgetnek minket különböző kiegészítőkkel, modemekkel, amikre aztán éveket kell várnunk. A program kínálat pedig csodálatos... A HALO a jelenlegi legjobb FPS, még a hibáival együtt is, és még társasági játékra is alkalmas. A DEAD OR ALIVE 3 lenyűgöző jelenetei megerősítik bennünk azt a gondolatot, ez az, amit elvárunk a jelenkori konzoloktól. A RALLISPORT minden eddigi autós játékot lepipál grafikában, a környezet, az autó zseniálisan van kidolgozva, és ezt az összképet még az sem rontja le, hogy a járgányoknak nincs akkora súlyuk, mint amilyennek lennie kéne. A WRECKLESS az árkádrajongóknak nyújt felemelő szórakozást, a FUSION FRENZY pedig egy tökéletesen multiplayer módra kivitelezett stuff, ami nem a grafikájával, hanem a hangulatával tarol, bulikba, összejövetelekbe kötelező. És ha belegondolunk, ez csak a kezdet, mi lesz itt később? Két játékot találtam csak, ami kritikán aluli, ezek a MAD DASH, és DARK SUMMIT. Utóbbi már a PS2 verzióban sem nyűgözött le, de az AMPED (AMPED...hmmm. Na, így kellene programozni manapság egy snowboard játékot...) mellett pláne nem számíthat semmi jóra... Szóval elégedett lehet a játékos, és megállapíthatja, ez TÉNYLEG egy konzol gép, és ha valamiért nem lesz sikeres, akkor az valóban a Reiker cimbora által említett emberi butaság és előítéletek miatt lesz. Ami miatt félek, az a sok átirat PC-ről, PS2-ről, és más gépekről...ez mondjuk nem biztos, hogy mindig rossz, de sok esetben azt jelenti majd, hogy az átirat nem használja ki a gép teljesítményét, és ezzel rombolja annak hírnevét. Hogy miért is mondom ezt? Tesztalanyom, az ONIMUSHA már megjelent PS2-re, és annak idején még lenyűgözőnek számított, de azóta már eltelt egy év. Hogy ez az idő mennyit számít, és a program mennyire felel meg az X által lefektetett elvárásoknak, az majd a teszt végén kiderül, addig is lássuk a történetet, ami viszont önmagáért beszél.



HÁBORÚ A KELETEN

1560-ban járunk, a tradicionális japánban, ahol Yoshimoto Imagawa, egy bölcs hadvezér hatalmas hadjáratot indít, hogy összekovácsolja a széteső-ben lévő keleti nagybirodalmat. Természetesen a cél nemcsak az egységes birodalom, hanem a hatalom is, ami minden halandó álma (az ember gyarló, és ez nem vita tárgya...). Seregeivel sorra nyeri a győzelmeket, már-már úgy tűnik, senki nem tudja megállítani, de aztán Owari-ban mégis eléri a végzete. A kis tartományban állomásoznak, amikor éjszaka megtámadja seregeit az ottani fejedelem, Nobunaga Oda, a briliáns elméjű vezér. Mindössze kétezer fős csapatával földbe döngöli a betolakodókat, és megnyeri az amúgy megnyerhetetlennek tűnő csatát. Imagawa elesik, feje porba hullik egy ellenséges katona katanájának suhintásától, de ezzel még nincs lezárva a küzdelem, ugyanis az ünneplő Oda torkát egy nyílvessző járja át, ezzel ledöntve a megdöbbent arcú vezért, annak lováról. Az Okehamazai csata véget ért, de az azt végignéző fiatal harcosnak még csak most kezdődnek a kalandjai. Samanosuke Akechi, a huszonéves árnyékharcos folyamatosan vándorolt idáig, és méltó ellenfelét kereste, akit most lehet, hogy megtalált, mivel egy évvel később fura események középpontjába kerül. Az Owari tartomány közelében, rejtélyes eltűnések, halálesetek történnek. A hercegnő, Yuki segítséget kér, és Samanosuke odasiet, de már késő, a lány eltűnt. Hősünk elindul keresésére, még egy női ninja is hozzászegődik, akit eredetileg pont azért küldtek, hogy elintézze a fiatal harcost. Ha ez még nem lenne elég, a környékbeliek démoni praktikákat emlegetnek. Éjjelenként gonosz lényekről beszélnek, és egy vezérről, aki irányítja őket... Egy vezérről, aki egykoron dicső harcos volt, de elvették az életét, és Fortinbras, a démonok hercege új esélyt adott neki, hogy beteljesítse bosszúját...egy vezérről, akinek az emberek élete már mit sem számít...egy vezérről, akinek a nyakán egy heg látható...az életét egy nyílvessző vette el, ami átfúródott a torkán. ő Nobunaga Oda, az egykori hadvezér, aki most az emberiség legnagyobb ellensége...



STÍLUS ÉS JÁTÉKMENET

A játék megvalósítása teljesen a RESIDENT EVIL sorozatot idézi, vagyis a karakterünket irányítva kell majd haladnunk, és harcolnunk a különböző helyszíneken. Emberünket kívülről láthatjuk, a nézetek pedig a rögzített kameraállásoktól függenek. Természetesen a hátterek itt is előre tároltak, emiatt nagyon szépek is egyben. A feladatunk többnyire a mászkálás, a harc (valós időben), és a logikai feladatok megoldása lesz. Ez utóbbiakból ugyan nincs túl sok, de azért kellemes szórakozást nyújtanak a sok halálosztás közben. Ami kicsit eltér a megszokottól, hogy idővel beszívhatjuk az elesettek lelkét, ezzel növelve tudásunkat, életerőnket. Négyfajta lélek létezik. A sárga az életerőnket tölti vissza, a kék a mágiánkat, a rózsaszín pedig a szellemi erőnket. A negyedik egy teljesen új dolog, ez a PS2 verzióban nem volt benne. A zöld lélekkel a bal felső sarokban lévő kis gömböket tölthetjük, fel, és ha már mindegyik világít, akkor egy gombnyomással visszatölthetjük a teljes energiánkat. Találhatunk különböző mágikus fegyvereket is, ezekkel tudunk majd varázsolni, valamint a későbbiekben még kapunyitó kulcsként is szolgálnak. Említettem már a szellemi erőt. Ezt gyűjtögetnünk kell, majd ha mentőhelyre jutunk, átalakíthatjuk az energiát úgy,

VADIÚJ GÉP, HASZNÁLT JÁTÉK



hogy azzal a fegyvereinket erősítsük. Ez azért is jó, mert (értelemszerűen) nagyobbat tudunk majd sebezni, de azért is mert bizonyos kapukhoz majd kettes, vagy hármasszintű kulcs szükségeltetik. Hogy hányas kulcs kell egy ajtóhoz, azt megtudjátok az azon elhelyezett gömbökből. A gömbök is három színűek lehetnek, de itt sem kell megijedni, és valami komplikáltra gondolni, annyiról van szó csupán, hogy háromfajta varázsfegyverünk lesz, és ezeknek különböző a színük, és a tudásuk. A PS2 változattól eltérő az is, hogy ott a kulcsokat, és a fegyvereket külön kellett ápgrédelni, de itt egyben feltölthetjük mindkettőt...ez egy pozitív újítás. A feladatok általában nem lesznek nehezek, de ha elakadnátok, a Konzol 42. számát vegyétek elő, amiben már írtam egy végigjátszást, és egy kétoldalas tesztet. A tárgyak ugyan kicsit át vannak rendezve, valamint a szörnyek is másképpen jönnek, de a kódok ugyanazok, ahogy észrevettem (bizonyos ládákhoz kódok kellenek, és ezek nem egyszerűek általában...). Eltérés még annyi van, hogy a szörnyek is elszívják a zöld lelkeket, és így jóval erősebbek, és gyorsabbak lesznek. Új ellenfél is található (mint a baba a pengékkel), és ez megint csak pozitív, mert legalább nem csak úgy egyszerűen átkódolták a programot. Az irányítás elég egyszerű, de azért kitérek rá részletesen...

KEZELÉSI ÚTMUTATÓ

Emberünket az iránynyilakkal mozgathatjuk, a bal ravasszal védekezhetünk, a jobbal pedig egy támadó pozíciót (ezzel sokat nem érünk, vagyis ide is felhasználhatjuk a PAPA ROACH féle "Fuck your position!" idézetet, még ha az eredetinek kicsit másabb is a jelentése...) vehetünk fel. Az X az ütés, ezzel kaszabolhatunk, de újításként, ha nyomva tartjuk, idővel egy speciális támadást is be lehet hozni vele, aminek az ereje attól is függ, hogy hányas szintű a fegyverünk. Az A a lelkek szívására szolgál, valamint ezzel nyithatunk ajtókat, ládákat, vagyis ez az akciógomb. Az Y pedig a varázsláshoz kell, ezt lenyomva hozzuk létre a szintén fegyverfüggő mágikus csapásokat. A felső, fekete gombbal egy gyors megfordulást lehet elérni, a felső, fehér pedig a zöld lelkek által elérhető energianövelést biztosítja (ilyenkor egyébként sérthetetlenekké is válunk egyben). A bal analóg kart lenyomva megnézhetjük az aktuális helyszín térképét, a jobbot megnyomva pedig a nálunk található tárgyak, füzetek között mazsolázhatunk. Innen a B lenyomásával térhetünk vissza. A képernyő bal, felső sarkában láthatjuk a már említett zöld lelkek számát (összesen öt kell az energianövelő varázslathoz), valamint az életerőnket (Sárga csík), a mágiánkat (Kék csík), és a speciális energiánkat (Rózsaszín csík). A kis pagodáknál menthetünk, és itt tudjuk a speciális energiánkkal növelni a fegyverek szintjét, valamint a használati tárgyainkat is fejleszthetjük. A gyógyító növényéből gyógyszert, a nyílvesszőkből lángoló nyilakat gyárthatunk. Ezek nem jönnek rosszul, de azért nem kötelező átalakítgatni őket. Útközben találhatunk hordókat, ládákat, amiket érdemes szétverni, mert néha nyalánkságokat rejthetnek (mint pl. gyógyszer). Az ellenfeleknél, főellenségeknél keressünk egy jó taktikát, mert különben nagyon hamar mehetünk a másvilágra. Hát, lényegében ennyit a fontosabb tudnivalókról, most már nyugodt szívvel kezdhetem értékelni a játékot...



TÁVOLKELETI CSODA???

Nem is tudom... Tulajdonképpen hasonlóan kéne értékelnem ezt a verziót is, mint a PS2 változatot, de pár tényező ezt nem engedi. Az első, hogy bár egy éve még nagyon szép volt a grafika, de most már azért ez nem a maximum, és főleg az X lenne ennél sokkal többre képes. Nem mondom, így is szép az eredmény, de azért nem kiváló teljesítmény. A filmek gyönyörűek, de hát azoknak meg nincs túl sok közük a tényleges játékhoz, ezért nem is foglalkozom az értékelésükkel. A hangok, zenék ugyanolyan profik, mint korábban, csak elismeréssel lehet említeni a filmzeneszerű melódiákat, és a korrekt háttérzajokat, párbeszédeket. A játszhatósággal még mindig az a legnagyobb baj, hogy nem lehet analóg irányítást választani, és a D-pad kezelése néha elég idegesítő. Aztán még egy kis probléma ebben a kategóriában... A PS2 verzió elég könnyű lett, gyorsan át lehetett futni rajta, és várható volt egy kis nehezítés, de azért az már nevetséges, hogy az első helyszíneken (már bent a nagy házban) is vért kell izzadnunk a továbbjutáshoz. Talán egy köztes állapottal többet értek volna el a fejlesztők, mert egy átlagjátékos hamar fel fogja adni az egysíkú, elhalálozásoktól hemzsegő kaszabolásokat. Sajnos a szörnyek "pusztítóvá" változása (a zöld lelkek beszívása után...), és a létszámbeli fölényük elnyomja azt a segítséget, amit a speciális támadás, és az életerő növelés ad... Főleg, hogy a zöld lelkeket elég nehéz elszívni előlük. Vagy ők a gyorsabbak, vagy pedig többen vannak, és amíg mi a lelkekért harcolunk az egyik lénnyel, addig a társak szépen péppé vernek. Ez csúnya meglepetés az újítások között, és lerontja kicsit a játszhatóságot is, valamint a hangulatot is (ez utóbbi pedig nagyon-nagyon jó lenne). Kár. Mondjuk ez a negatívum a szavátosság szempontjából még pozitívum is, ugyanis a rövid, és egyszerű végigjátszás miatt a korábbi tesztemnél erősen gondolkodnom kellett azon, hogy jó, vagy közepes eredményt írjak az értékelőben, most azonban nincs ilyen problémám, mert aki komolyan neki áll a programnak, az hosszú ideig lefoglalja magát, pont ennek a nehézségnek köszönhetően. Hát igen... Hogy akkor ez a nehezítés jó, vagy rossz...nézőpont kérdése, mindenki döntse el maga, hogy neki mit jelent. Abban azonban biztos vagyok, hogy jobb lett volna, ha egy teljesen új epizódot kreálnak a fejlesztők az X-re, mert akkor kihasználhatták volna a gép igazi tudását. A DC-nek sem okozott jót a rengeteg átirat, ezért (a kezdetekben írtakhoz visszatérve...) remélem, hogy a MICROSOFT nem esik bele ugyanabba a hibába. Bár azért szerintem a fekete láda előtt nagyobb jövő áll, legalábbis remélem (a pénz is több mögötte, de azért nem ez a legfontosabb). Már csak egy dolgot nem tudok... A PS2 gépet úgy neveztük, hogy a fekete démon... Az X szintén fekete, és lehet, hogy jobb is (fegyvereket elrakni, agyarakat visszahúzni...azt mondtam: LEHET...), mint a rivális. Hogy ne legyen keveredés, ki kellene találni valami találó nevet...





BÖJTÖS GÁBOR





GENMA ONIMUSHA

CAPCOM

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MENTÉS 8 BLOKK
A MEREVLEMEZEN

✓ EGY NAGYON JÓ JÁTÉK ÁTRATA ÚJÍTÁSOKKAL
× NAGYON NEHÉZRE SIKEREDETT NAGYON

8 pont



HALO COMBAT EVOLVED

GYZ DOKTOR BONCASZTALÁN A MICROSOFT SZUPERJÁTÉKA



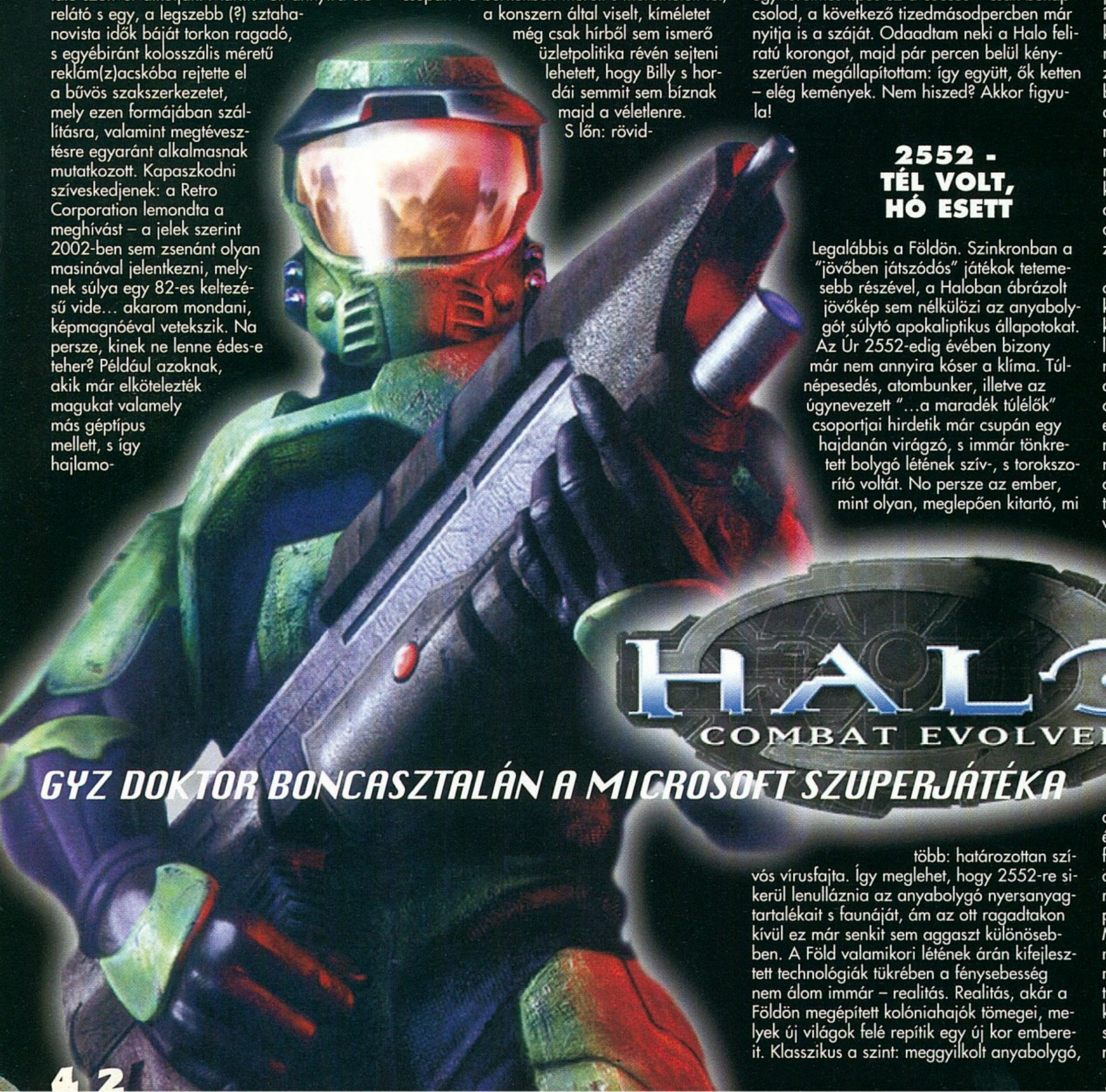
HEADLINE: WAS IST LŐSZ?

Nyolc és fél kilónyi szórakoztató elektronikával zötykölődni haza ma is egyike a legfelelősségteljesebb foglalatosságoknak. Kiemelt érvényt élvez a megállapítás, ha ebből nyolc kilót egy újgenerációs konzol, a maradékot pedig annak tartozékai s a vele érkező debütáló szoftver alkotják. Martin volt annyira előrelátó s egy, a legszebb (?) sztahanovista idők báját torkon ragadó, s egyébiránt kolosszális méretű reklám(z)acskóba rejtette el a bűvös szakszerkezetet, mely ezen formájában szállításra, valamint megtévesztésre egyaránt alkalmasnak mutatkozott. Kapaszkodni szíveskedjenek: a Retro Corporation lemondta a meghívást – a jelek szerint 2002-ben sem zsenánt olyan masinával jelentkezni, melynek súlya egy 82-es keltezésű vide... akarom mondani, képmagnóéval vetekszik. Na persze, kinek ne lenne édes-e teher? Például azoknak, akik már elkötelezték magukat valamely más géptípus mellett, s így hajlamosak magukat abban a hitben ringatni, hogy bármely egyéb konzol közvetlen közelségének esetén instant jellegű bőrkiütéseket produkálnának. Akárhogy is, lassan egy éve már hogy a Sony döbbenetes sikersorozatát szemlélő Microsoft a konzolpiac felé kezdett kacsintgatni. S ha valamire a Microsoft kacsintgatni kezd, abból az esetek 99%-ában, tetszik, nem tetszik, de kisül valami. S noha a cég neve ezen bizonyos pillanatig jobbára csupán PC berkekben merült s merülhetett fel, a konszern által viselt, kíméletet még csak hírből sem ismerő üzletpolitika révén sejteni lehetett, hogy Billy s hordái semmit sem bíznak majd a véletlenre.

S lőn: röviddel a konzol lelkének életre hívását követően a Microsoft tucatnyi, kizárólagos fejlesztőt vásárol/nyer meg az új platform számára. A Bungie neve ismerősen csenghet azoknak, akik már hallották. Mi több, azoknak is, akik ismerik a PC platformon igen népszerű Myth sorozatot, avagy a közelmúlt során bemutatkozó Onit. Minden jel arra mutat, hogy mostantól jó ideig csupán a Microsoft konzolján találkozhatunk a cég fejlesztéseivel. A gyártóval való megállapodáskor számos projekt futott már Bungie-ék asztalán, melyek java része – hasonlóan az Onihoz – multiplatform alapon működött. Ezek a játékok így még elkészülnek minden, eredetileg tervbe vett platformra is – ám satírozandó a Bungie jelenlegi elkötelezettségét, egyszersmind garantálandó a gép lehető legerőteljesebb bemutatkozását, legígéretesebb fejlesztésük a szoftveróriás konzolján mutatkozik be.



Ahogy az új gép is teszi ezt, debütálószoftverként hasznosítván a Bungie legfrissebb szerzeményét. Most látom csak, még a játék neve sem hangzott el. Úgy hívják: Halo. A gép neve pediglen: Xbox. Nem egy türelmes típus ez a cuccos – csak bekapcsolod, a következő tizedmásodpercben már nyitja is a száját. Odaadtam neki a Halo feliratú korongot, majd pár percen belül kényszerűen megállapítottam: így együtt, ők ketten – elég kemények. Nem hiszed? Akkor figyula!



2552 - TÉL VOLT, HÓ ESETT

Legalábbis a Földön. Szinkronban a "jövőben játszódós" játékok tetemesebb részével, a Haloban ábrázolt jövőkép sem nélkülözi az anyabolygót súlytó apokaliptikus állapotokat. Az Úr 2552-edig évében bizony már nem annyira kóser a klíma. Túlnépesedés, atombunker, illetve az úgynevezett "...a maradék túlélők" csoportjai hirdetik már csupán egy hajdanán virágzó, s immár tönkretett bolygó létének szív-, s torokszorító voltát. No persze az ember, mint olyan, meglepően kitartó, mi több: határozottan szívós vírusfajta. Így meglehet, hogy 2552-re sikerül lenulláznia az anyabolygó nyersanyagtartalékait s faunáját, ám az ott ragadtakon kívül ez már senkit sem aggaszt különösebben. A Föld valamikori létének árán kifejlesztett technológiák tükrében a fénysebesség nem álom immár – realitás. Realitás, akár a Földön megépített kolóniahajók tömegei, melyek új világok felé repítik egy új kor embereit. Klasszikus a szint: meggyilkolt anyabolygó, önnön technológiájának dicsfényében pózoló emberiség, valamint lakhatónak vélelmezett planéták vonzáskörzetében cirkuláló atmoszféra processzorok. Nézzük, hogyan s miként kamatoztatják a Halo alkotói a már számtalanszor bevált, mondhatnók: ódon sci-fi világmodellt. Van először is a UNSC. United Nations Space Command, azaz Egyesült Nemzetek Űrparancsnoksága. Ezen szervezet felelős a kolonizációs tevékenységért, melyet minden eszközével támogat s szorgalmaz. 2552-re már emberek tízezrei laknak kisebb-nagyobb orbitális kolóniákat, mígnem egy hajó fel nem fedezi a Reach névre keresztelt planétát. Tökjó hely: mintha csak ősi idők kinyilatkoztatott írásai elevenednének meg a radarrenszereken – ez a bolygó maga az Éden. Az még rendben van, hogy ilyen minőségében 0.1 tizedmásodperc leforgása alatt ingerli az embert azonnali lelakásra, ám páratlanul gazdag ökonómiai adottságai folytán egyértelműen alkalmasnak tűnik kolóniahajók, atmoszféra processzorok nagyüzemű gyártására is. S lőn – vizsgálódásaink után egy dekáddal, a Reach már mint infrastrukturális, tudományos, sőt militarista központ mutatkozik az égen. Mármint, ha jó nagy távcsővel nézzük – persze egy másik bolygóról.

Egy szép napon aztán jön az Aliens féle csavar – csak nem az LV426 névre keresztelt kolóniával, hanem a Harvest névre keresztelt kolóniával szűnik meg mindennemű kapcsolat. Mennek is a nagydurva fegyveres csávók mindenféle jópofa felirattal a páncéljukon, kiderítendő a jelenség okozatait. A kivezényelt, csatahajónyira való seregből mindösszesen egyetlen szakasz tér vissza egy megszolgált mentőkabinban. Holmiféle megállíthatatlan, rémisztő s nem kevésbé szörnyűséges idegen organizmusról beszélnek, majd riadt tekintettel menekülnek a láthatóan, sőt érezhetően vészterhes hallgatás petyhüdt kebelére. Ez volt az emberiség első találkozása a Covenantokkal. A Covenantok = Idegenek. Még pontosabban: Idegen fajok valóságos szövetsége. Vallási vezetőik Isten pillanatnyi szeszélyéből fakadó, veszedelmes s förtelmes kórnak deklarálják az emberiséget, melyre – mint ilyenre – általuk legálisnak minősített keretek között vadásznak.

Preston Cole admirális gyorsvonati sebességgel hívja életre s helyezi azonnali hatályba a Cole Protokollt. Ennek értelmében, ember által vezérelt hajó fel nem fedheti ember által lakott bolygók navigációs adatait – ily módon ugyanis komoly esély mutatkozna, hogy a Covenantok az érintett planéta azonnali elpusztítására törnének. Mindezenközben, egy a Reachen folyó katonai kísérletek meglepően kedvező eredményeket mutatnak: a Spartan II kódnév alatt futó projekt, mely profilja szerint fokozott hatékonyságú katonák előállítását szorgalmazza, szuperhumanikus gyilkológépeket eredményez. Külön öröm: szemben az ilyenkor el-





várható/megszokott "höööö – ölöööök!" attitűddel, a kísérleti alanyok még emberi intelligenciájukat is megőrzik. Mindez szép, ám a Spartan II ködjelű egységek száma még roppant kevés ahhoz, hogy megfordíthassák a háború kerekét. A terv: Spartan II szuperkatonák megszállják a Covenantok valamely hajóját, s belülről próbálnak információt szerezni az Idegenek anyabolygójának hollétéről. Fájdalom, de két nappal a küldetés megkezdése előtt, monumentális Covenant erők vonulnak a Reach körzetébe, s a földdel teszik egyenlővé a kolóniát. A szuperkatonák a Reachen semmisülnek meg, még mielőtt elindulhattak volna küldetésükre. Az Idegenek ugyan nem sejtik, ám karnyújtásnyira vannak csupán az emberiség első, s egyben utolsó mentsvárától – a Földtől. A Reach-et ért csapás egyetlen túlélője a Pillar of Autumn névre keresztelt cirkáló s legénysége, mely végső elkeseredésében véletlenszerű hyperugrást produkál az űr egy bizonyos pontjára – remél-



vén, hogy a Covenantok követik őket, ily módon terelvén el figyelmüket az anyabolygó körzetéről. A hyperugrást követően konstatálják, a Spartan II szuperkatonák hibernátorai közül egy üzemzavart jelez. Egy, mely nem nyílott ki akkor, mikor ki kellett volna. S melyben ott van az utolsó Spartan II: Te.

HE AS HOLLOW AS I HALO NOW

Master Chief, a Spartan II szakasz egyetlen túlélője módfelett kemény fickó. Hivatását olyannyira komolyan veszi, hogy a játék során egyetlen egyszer sem merülhetünk majd el arcvonásainak tanulmányozásában – lévén mindvégig fején viseli azon szolgálati sisakot, mely plexiborítása mindennemű fényt kész derékba törni. A Halo FPS játék. Történetközpontú vonalvezetése szájtátásra sarkalló grafikus kivitelezéssel párosul. Lévén szó az Xbox bemutatkozó programjáról, a játékmenetet illető vizsgálódások megkezdése előtt el is merülünk a grafikában. Az optimalizált hardver révén egészen részletes textúrákat használ s kezel a játék. Elég csupán lepillantanod a fűre a második pályán, s letesszed a hajadat. A gép PC alapú lelkecskéjének tudatában élek a gyanúperrel, hogy egészen erőteljes textúra kompresszió szemtanúi vagyunk. Amit hosszas szemlélődést követően sem túlzás forradalmi megoldásnak nevezni textúrák szintjén, az a Haloban ábrázolt bump mapping technológia. Talán léteznek, akik még nem hallották ezt a kifejezést – az ő kedvükért megmagyarázom. Szóval, adva vagyon egy textúra. Lett légyen ez egy szikla rajzolata. A tréfi grafikusok ezen rajzolatot átkonvertálják fekete-fehérbe, majd az így előállított kép révén – mely a fekete-fehér színkódok szerint deformálja a forrásrajzolatot – kitüremkedéseket szimulálnak az eredeti, színes textúrán. Már az első pályán megfigyelhető a Halo hosszas kocsányeresztést érdemlő bump mappingje, elég csupán zseblámpával, avagy éppenséggel anélkül végigpásztáznunk bizonyos falakat. Nem tudom hogy az Xbox hardvere, avagy a Halo készítőinek újszerű technológiája teendő felelőssé nagyobbrészt ezért a látványért, ám ilyen minőségű bump mappinget maximum renderelt állóképeken láthattunk. Most már megy valós időben is. Elég keménység. Jómagam vagy negyed órát elszórakoztam kezemben a piláccsal. A Halo textúráit illető további boncolgatásnak helye nincs – lévén hibátlan munka. S a hibátlan munkáknak sajnos megvan az a rossz tulajdonságuk, miszerint nem minden esetben szerencsés azon maszturbálni, miért is jók, miért is hibátlanok. Látni kell őket, ahogy a Halo textúraszerkezeteit is.

Elmondható, hogy az FPS műfajától nem esik távol a kisebb, zegzugosabb helyszínekre építkező világmodell. Gondoljunk csak bármely klasszikusra, Quaketől Half-Life-on át egészen az Unreal-ekig. Az Unreal bizonyos szempontból kivételnek mondható, lévén a kezdeti pályákon még elő-előfordult pár nagyobb, nyitottabb terület. Első ízben a számos platformon bemutatkozó Giants révén szemlélhettünk hatalmas, FPS szemszögből is bejárható területeket, sőt állítani merem: a Halo készítőire az Interplay alapvetése is komoly hatást gyakorolt. Mert előljáróban leszögezhetjük hogy a Halo nem egyéb, mint tökéletes inspirációs ínyencfalatokból összegyúrt, azonnali fogyasztásra ingerlő akciójáték. Elkalandoztam, mint kéz az asztal alatt – bocs. Ott tartottunk, hogy nyitott területek. A Halo a kezdetekkor kitűnő ízléssel s érzékkel adagolja mind a szabadtéri, mind a már említett, "zegzug" alapú helyszíneket. Ezen szabadtéri világok méretei csupán a Giants világainak monumentalitásához mérhetőek, melyeken akár tíz percen át gyalogolhatunk nekünk tetsző irányba. Hozzá kell tennem: szép, szép ez a fene nagy szabadság, ám nem minden esetben üdvözítő. A Giants az nagyjó, mert bekapcsolom a jetpacket, oszt' hasítok. Master Chief ellenben meglehetősen lomha, hosszasabb játék után szinte már kényelmetlenül kimért tempóban szeli a vidéket, így a szabadtéri missziók során hiányoltam az elsődleges objektívákat mutató nyilakat. Melyek, jelzem: léteznek. Ám érthetetlen módon, rendszerint csak akkor hajlandóak megjelenni, ha már perceket bolyongtunk a látszólagos dologtalanság jegyében. S noha



a Halo világa rendkívül erőteljes, s így a benne való bóklászás minden körülmények között kellemes dolog – ennek ellenére is állítom, nem minden esetben jó hecc öt perc gyaloglás után visszagyalogolni egy már unalomig ismert útvonalon. Mindez nem jelentene gondot, ha azok a kis nyilak mindvégig velünk lennének. De nincsenek, meg kell várni őket.

KATONA DOLOG

A Halo nagyszerűsége tulajdonképpeni egyszerűségében rejlik: irtunk, felkutatunk, aktiválunk. Ezek lennének a játékmenet főbb mozgatórugói. Irtás alatt azonban a valaha keltezett, legkomplexebb s legötletesebb"arcade-alapú" harcmodell értendő, mely órákra a Halo elé szegez majd. Általánosságban elmondható, hogy nem egy túlbonyolított játék ez. Idônk java részét a Covenantok vég nélküli, ám külön fejezetet érdemlő irtása, illetve a térképek felderítése teszi majd ki. Kézbe azzal a jóképű irányítóval, magyarázni fogok. De igen!

Naszal' van ott az a kis analóg cuccos balra. Azzal mész előre, hátra, illetve az általad kívánt, köztes irányok szerint is. Természetesen annál gyorsabb/lassab ütemet diktál emberkénk, minél jobban nyomjuk előre a kart. Fejünk forgatása a jobb oldali karral kivitelezhető, s ím: már kész is a működőképes FPS-irányítás szisztéma. Az én egérhez szokott lelkemnek ugyan fájt s fáj máig is, hogy igazán gyors mozdulatokat produkálni – mint például fél másodperc alatt kétszer megperdülni – esély sincs ezzel a modellel. Ám meg kell hagyni, hogy nem is lesz rá szükség. Az irányítópad bal s jobb (alsó) szélén figyelgető ravaszgombok pont kézre esnek, így a jobb oldalival lőni felüdülés, míg a bal oldalival gránátokat szórni a tumultus közepébe – nagy szemétség, de épp ezért szeretjük. Az A gombbal ugrunk, míg az X-szel üresedésnek indult tárunkat pumpálhatjuk tele. A B segítségével kamatoztathatjuk a nálunk lévő dorgálóeszköz fizikai kivetülését – hogy ez mit jelent pontosan, egy későbbi fejezet során részletesen is tárgyaljuk. Y fegyvert vált, míg a felső, kis fehér gomb zseblámpánkat aktiválja. SPOILER – Utóbbi eszköz kifejezetten jól jön majd sötét helyszínek felderítéséhez! A fekete gombbal a lehetséges 2 gránát-típus között válthatunk

Tudni kell, hogy egyszerre két fegyver lehet nálunk. A Halo meglehetősen sok stukkert ismer s kínál, melyek mind funkcióik, mind használhatóságuk szerint ég s föld között mozognak. Képzeld csak el mekkora őbermájer lennél monumentális rakétavetővel egy 3*3 négyzetméteres szobában, ahol kis facehugger-szerű sz*rcsimbókok próbálnak a nyakadba ugrálni. Pfujj, de utálom őket. A fegyverek áttekintése előtt nézzük, hogyan s miként működik az állásmentés/töltés tematika.

HÉTKÖZNAPI KOMMANDÓ

A biztosításunkra, védelmünkre kirendelt kommandósok mesterséges intelligenciája egészen figyelemreméltó: az adott szituáció függvényében mérlegelik fegyvereik használhatóságát, szükség esetén le is cserélik azokat, avagy szó nélkül felpattannak a fellelhető járművekre, büntető menetünk hatékonyságát fokozandó. A kezdetekkor még sűrűn méri a Halo segítőtársainkat, ám a későbbi pályákon – mikor pedig a legnagyobb szükségünk lenne rájuk – a UNSC-nek esze ágában sincs kirendelnie őket a hadszíntérre. Nagyobb kavarodások közepette persze érdemes ügyelnünk, hogy ne őket trafáljuk telibe ("Én voltam, bocsika!") – de ha megmagyarázhatatlan módon mégis is tennénk, akkor sem kell tartanunk a többiek megtorlásától. Ki van próbálva: egy checkpointot követően közvetlen közelről lőttem homlokon három darab hazafit, ám a többiek csupán ideges pislogással nyugtázták ezt.

HOGYAN S MIKÉNT MŰKÖDIK AZ ÁLLÁSMENTÉS/TÖLTÉS TEMATIKA?

Elegánsan, szépen, kellemesen. A Halo gyakorlatilag lépten-nyomon szórja a checkpointokat, melyeket érintve haladásunk automati-



kusan mentésre kerül. Elhalálozás esetén az utoljára érintett checkpointtól ébredünk új létre. Nonszenitásoknak, mint például életek számának, nyomát sem látni. A Halo egyik legüdvözlendőbb hozadéka ez: az alkotók áldásos módon egyetlen pillanatra sem felejtkeztek meg róla, hogy játékot készítenek, játékosoknak. Meghaltál? No para – itt egy új élet, próbáld újra. A Halo garantáltan "büntetésmentes" darab, s remélhetőleg főbb irányadó is egyben az őt szemlélő fejlesztők szemében. A játékból való kilépés alkalmával az utoljára érintett szint, s azon belüli checkpoint automatikusan mentésre kerül, így semmi akadálya hogy nekünk alkalmas időben folytassuk ott, ahol – geschenk – abbahagytuk.

STUKKER KULTÚRA

Mint már érintőlegesen szóltunk róla, egyszerre maximum két fegyver lehet nálunk a játék során. Ha valamely szakszerkezetünknél nekünk jobban tetsző darabra lelnénk, úgy az "X" folyamatos nyomva tartása révén emberünk magához veszi a földön heverő stukkert, míg az aktuálisan nála lévőt elhajítja. Ínyencek elszórakozhatnak a fegyverek többszöri kicserélgetésével – nem vezet ugyan semmire, de jó hecc.

HUMÁN FEGYVEREK



M6D Pisztoly: alap stukkerünk kis mérete ellenére sem lebecsülendő. Magas ismétlésszáma kedvező tárkapacitással párosul, míg a jobb oldali kart lenyomván lehetőségünk van az előttünk lévő tér kétszeres felnagyítására is. Ezen mód tükrében fejen kapni az Idegeneket – gyerekjáték. A fejlövés egyébként jóval hatékonyabb, ugyanakkor jóval nehezebb módja az érvényesülésnek. Előnye: szépen törik a csövön a fény. Hátránya: ezzel nem vagyunk előrébb. Lőszerutánpótlás: átlagos.



MA5B Gépfegyver: szemérmetlen, ám könnyfakasztóan szép Aliens behatás. Az MA5B egyenesen Hicks Tizedes markából pottyant a Haloba, s minden szinten hozza a klasszicista Pulse Rifle kedvező, kedvezőtlen tulajdonságait egyaránt. Kedvező hozadék: irgalmatlanul magas ismétlési szám – cafatokban a pali. Akarom mondani, az ufó. Kedvezőtlen hozadék: TÉNYLEG nagyon gyors ismétlések – pár sorozat, s üres a tár. Lőszerutánpótlás: gyakori.

M90 Shotgun: Pump Action helyett itt van nektek Combat Shotgun. 12 betárazható sörét, melyek közelharcban egyet jelentenek a biztos exitummal. Már ha vagy annyira leleményes, s lehetőség szerint közvetlen közelről teríted "mejjbe" a gonoszokat. Főbb hátránya s előnye a klasszikus shotgunok eszmeiségével látszik hálás hasonulást mutatni: ritkán üt, de nagyot. Ájlávit!





S2 AM Mesterlövészpuska: a helyi GYTF. (Gyanús-Titkos-Fegyver) A célponttól kétszáz méterre letottyanok, nagyítok, majd: PUKK Az M90 kétszeres, illetve tízszeres nagyításra képes. Utóbbi mód tükrében nem létezik célpont, kinek fejszerkezetét ne lehetne premier plánban belőni. Először képletesen, aztán gyakorlatban is. Alapvető jellege, valamint alacsony ismétlési száma végett közelharcra csak végszükség esetén javallott stukker – ilyetén módon pazarolni az M90 muníciót azonban halálos vétek a vérbeli Spartan II szemében. Arról nem is szólván, hogy lőszerutánpótlása: nagyon ritka.

M19 SSM Bazooka: a helyi "Damn I'm Good!" típusú szakszerkezet itt is a Duke Nukem féle hallatlan bűverőt s hatékonyságot hirdeti. Töltök, célzok, lövök – hadd válogasson Isten. Egyetlen töltet valóságos tömegeket szaggat cafatokra, külön kúlság az utolsó földi megnyilatkozásképp kézzel-lábbal kalimpáló, orbitális röppályára állt ufonauták tragikomikus röpte. Imádom! Előnye: két betárazható töltet. Hátránya: elfogynak. Lőszerutánpótlás: átlagos.



COVENANT ARZENÁL



Plazmagány: számomra rendkívül barátságtalannak, erőtlennek tűnő fegyver. Ez szigorúan szubjektív vélemény, jelzem. Különben zöldes plazmabogyókat köpköd, oszt' jóvan.



Plazmapisztoly: ez már jóval komolyabb darab. Az elsődleges tűzgombot nyomva tartván lehetőségünk nyílik "felhergelni" a szerkentyűt, mely maximális feltöltöttség s találat esetén még a legszigorúbb Idegeneket is hajlamos (célkövetéssel) leteríteni, de legalábbis megtántorítani.



Needler: ezen fegyver pontos eredetéről s működéséről nem sokat tudni. A tudomány jelenlegi állása szerint meghatározhatatlan összetételű, lilás lövedékeket bocsát ki, melyek élő szövettel érintkezvén azonnali reakcióba lépnek a célpont testével. Kemény, avagy nem szerves eredetű célpontokról illetve anyagról a lövedékek lepattannak, majd rövid továbbhaladást követően megsemmisülnek.



Shade: immobil harci üteg melyet viszonylag kis ellenállás, mérsékelt tűzerő jellemez. Ha kedvünk tartja, mi magunk is beleszállhatunk az eredeti gazda kifüstölését követően, ám alapvetően nem sok teteje van a dolognak. Inkább kellemetlen, mint igazán veszedelmes eszköz.

Létezik még két fajta gránát, egyik ezek közül a humán fejlesztésű, klasszikus repeszgránát, másikuk az Idegenek által használt plazmagránát. Hatékonyságuk, fellelhetőségük közel azonos.

JÁRMŰVEK

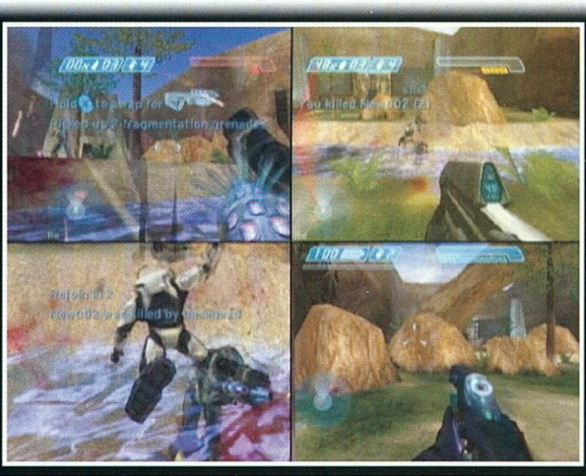
Küldetéseink során rá-rá lelünk majd bizonyos járművekre, melyek profiljuk szerint vagy gyorsabb haladásunkat, avagy nélkülük megközelíthetetlen helyszínek felderítését szorgalmazzák. A járművek kidolgozottságát, fizikai modelljét nem érheti negatív kritika – más kérdés, hogy az irányításukhoz használt modellt nem érzem a legszerencsésebbnek. A bal karral adagoljuk a gázt, míg a jobb oldalival forgatjuk a kamerát. Ez remek. Lehetne. Csakhogy kameraforgatás címén implementálták a járművek fordulórutinjait is. Magyarán arra megy a vas, amerre a kamerát forgatod. Könnyed, ám meglehetősen alamuszi kitolásnak mondható az irányok felcserélése is. Rükverc során 99%-os valószínűséggel nyomsz rossz irányt, lévén ösztönszerűen alkalmazod a hasonló játékokban már bevált modellt. Elmondható hogy a járművekkel való kényszerű szerencsétlenkedés jóval többször kap labdát, semmint odaadnánk neki.

















M12 LRV: ez egy jeep. Egyszerre hárman használhatják, mégpedig kormány-ágyúanyós felállásban. Eszerint Illés küldi a szekeret, Jocika tekergeti a jeepre szerelt stukkert mint gép, Dénes meg eredeti kéziágyújával küldi a rosszakat az anyósülésből. Amennyiben egyedül játszunk, úgy meg kell elégednünk a volán-leosztással (vagy Jocika szerepével, de akkor nem megy a szekér) – lévén a segítségünkre/védelmünkre kirendelt katonák csupán utasként, illetve tüzérként használhatóak. A jeep különben aranyos, kedves jószág – ám kiszállni belőle olykor sokkal üdítőbb, mint be. (Kis, avagy nagydolog, teszem fel. Ez persze nincs kijátszva, csupán próbálok poénos lenni. Bocs, ha nem jött be.)



M8088 Scorpion MBT: das ist meine spézialitét. A UNSC jóképű tankja egyaránt bírja személyes szimpátiámat, valamint az atomstrapát is. Pár sorozattűz, plazmaeső, nukleáris rakéta? Phö, phö, ugyan már! A jó öreg M8088 Scorpion MBT mindig veled marad. Az a jó ebben az M8088 Scorpion MBT-ben, hogy az M8088 Scorpion MBT az M8088 Scorpion széria legújabb, legütősebb darabja. Így véletlenül se hidd, hogy ez egy tank. Nem! Ez az M8088 Scorpion MBT, s egy M8088 Scorpion MBT-t semmi sem állíthat meg – leszámítva egy jól irányzott áramszünetet talán. De erre sem kötnék fogadást. Ujjongó örömmel szállok bele, míg szükség esetén, vele együtt el – mert ő az én kedves cimborám, mert ő az én bajnokom: az M8088 Scorpion MBT! Á szémém fínye!



Ghost: a Luke Skywalker féle ürsikló "alienizált" kiadása a Halobol sem maradhatott ki – láthattunk már reá hajazó gépeket a Tribes univerzumban. Ha elég kitartóan próbálkozunk, akkor hajlandó holmiféle vöröslő plazmabogyókat köpködni, melyek élő organizmusra romboló hatást gyakorolnak. Egyébiránt meglehetősen lassú, törékeny, s ilyen minőségében, mérsékelt használhatósággal bíró személygépjármű.



Banshee: meglepően nagy tűzerővel, ám nehézkes manőverezési készséggel rendelkező űrdög. Komoly előnye hogy vertikális irányban – értsd: fel-le, Móricka – is képes közlekedni. Vigyázat: a magasban történő gépelhagyás nem minden esetben bizonyul majd a lelécelés leghatékonyabb módjának.

AJÁNLHATÓ

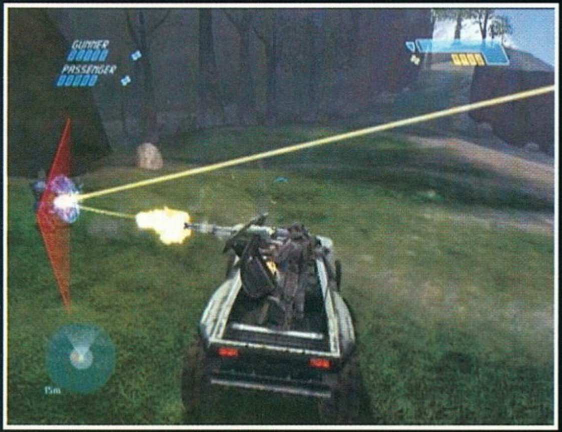
A Haloban ábrázolt, végnélküli irtás eszmeisége megkérdőjelezhetetlen, s nem kevésbé nagyfokú hasonlóságot mutat régi idők nagyjainak alapköveivel. Az immár kultikus MDK sorozat, a már említett Giants: gyakorlatilag ugyanazon nóta, kristálytiszta hangszereléssel, s ezúttal fix FPS szemszögből. Félreértés ne essék, dohányozni ne tessék! Nem a Halo érdemeit kívánom megkérdőjelezni, végtére is alkotói hozzáértésének s a platform erejének köszönhetően a mű minden kétséget kizáróan megérdemli az eddigiekig valaha keltezett legszebb, legerősebb, könnyed hangvételű shooter címét. Ám ne hidd, hogy nem lehet fikázni – fikázni mindent lehet. Nos, meglátásom szerint az alkotók roppant magasra tették a mércét az első pár küldetés megalkotásakor – melyet bizony, a későbbi térképek során alaposan le-lenyomkodnak, amúgy két kézzel. Utolsó előtti-előtti pálya, például: 5 km séta a szabadban, persze végig lősz. Aztán híd. Lősz és lősz. Aztán komplexum. Körbe-körbe mész egy többszintes spirálon, mely elkészítése során egyetlen textúrakészletet használtak fel. Paraspirál. Leirtasz mindenkit, majd továbbállsz. 5 km séta a szabadban, persze végig lősz. Aztán híd. Lősz és lősz. Aztán komplexum. Körbe-körbe mész egy többszintes spirálon, mely elkészítése során egyetlen textúrakészletet használtak fel. Paraspirál. Leirtasz mindenkit, majd továbbállsz. 5 km séta a szab… szóval érted. Loopolt pályaszakaszok vég nélkül, egymás hegyén-hátán. A Halo féle Igazsághoz hozzátartozik, hogy ilyen is van benne. S ez: nem tökjó. Említést érdemel még a mű határozottan erős multiplayer támogatottsága, mely tükrében akár négyen egyszerre mérhetjük össze erőnket klasszikus deathmatch alapon, avagy kooperatív módban kerekedhetünk az Idegenek megrendszabályozására. Kimért, könnyen kezelhető tempója végett ugyanakkor alig hiszem, hogy a Halo féle multiplayernek sansza lehet átformálnia az FPS birodalmat. Adós vagyok még azon filmek, hatások s miliők megnevezéseivel, melyek láthatóan s érezhetően inspirációt gyakoroltak az alkotókra: Alien mondakör, Predator mondakör, Joe Pesci színészi munkássága, illetve a Tribes univerzum. Egyikük kakukktojás. Már csak egy kérdés maradt hátra: mi a jó büdös franc az a Halo?!

by GyZ











HALO

BUNGIE/MICROSOFT

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS

✓ ILYEN KEZDÉS UTÁN MIT HOZHAT A JÖVŐ?
× FÁRADT KÖZJÁTÉK

9.5 pont

Megaman Xtreme 2





Huhu, ez aztán a név, ezek a stuffok érnek valamit – egy vérbeli Megaman játék Gameboy Colorra! Igaz, egy picit sajnálom, hogy nem Advance-re jött és került hozzám, de a Color változattal is csuda jól elvoltam. Nem megyek bele abba, ki az a Megaman, mert aki nem tudja, viszont játszik már egy ideje számítógépes és konzol játékokkal, az igencsak szégyellheti magát.

Mi történik az Xtreme2-ben? Nos, valami fura dolog folytán, az összes számítógép irányította reploidból törlődik a vezérlőprogram és teljesen használhatatlanná válnak. Mindez egy szupertitkos katonai állomáson történik, úgy-

KICSI, KÉK, ÉS MAN...



hogy felettébb gyanús az ügy. Hőseink útra kelnek, hogy felderítsék a helyzetet, és persze sok fura dologgal találkoznak majd. A helyszínen egy új DNS lélek chip-et fedeznek fel a reploidokban, aminek hatására igencsak fegyvert kell ragadniuk. De kinek a műve ez? Ezt kell kiderítenünk!

Választhatunk, hogy X-et vagy barátját Zerot irányítjuk, közben a háttérben egy kedves kis leányzó, Iris navigál minket, mint operátor.

A történetet nem csak a kézikönyvből, hanem a kártyára rázsúfolt intróból is megismerhetjük, majd választhatunk a menüből. A beállításoknál a hangokat hallgathatjuk meg és a gombok kiosztásán változtathatunk. A játékot elkezdhetjük Zeroval vagy X-szel is, akik természetesen eltérnek egymástól nemcsak fegyvereikben, de kinézetükben is. Sőt mozgásuk is különbözik egy picit, de ami a legjobb, hogy más utakon járnak. Tehát ha X-szel indulunk el az első pályán, ő a föld alatti barlangot választja, míg Zero a felszínen próbál szerencsét. Ami a legjobb, az a későbbi részeken elérhető Scramble Change, amivel a szükséges feladat megoldásához, menet közben is válthatunk a két haver között.

A pályán felszedett fegyvereket és tárgyakat a Start megnyomására előbukkanó Inventory menüben pakolhatjuk magunkra, illetve használhatjuk fel. Számomra meglepő volt, hogy tudtak egy ilyen nagyszerű játékot belepasszírozni ebbe a kis kapacitású kazettába. A hátterek a lehetőségekhez mérten szépek és változatosak, csakúgy, mint az ellenfelek. Még a zenékkel sincsen semmi probléma.

Szóval nekem nagyon bejött a program, tipikus Megaman hangulat árad belőle. Aki szereti az ilyen platform, lövöldözős játékokat, esetleg a Turrican-t, annak mindenképpen be fog jönni ez is.

Tibi

MEGAMAN EXTREME

CAPCOM

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS

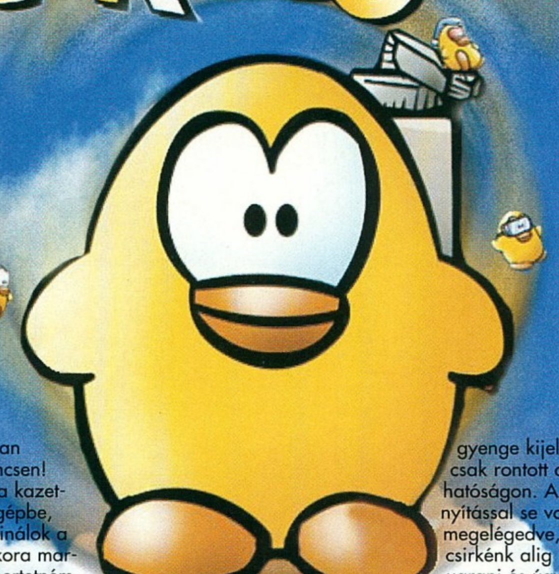
✓ ÁTGONDOLT, ÖSSZETETT, SZUPER

× ADVANCE-ON BIZTOS SOKKAL JOBBAN NÉZHET KI

9 pont

toki tori

KICSI, SÁRGA ÉS MADÁR...



Ilyen komolyan mondom nincsen! Amikor ezt a kazettát betettem a gépbe, azt hittem becsinálok a röhögéstől, akkora marhaság. Megismertetném mindenkivel a nagyszerű történetet, amely úgy kezdődik, hogy volt a csirkefarm, ahol mindenki békességben élt... De egy nap, eljött egy gonosz, mágikus erő és elrabolta a tyúkokat és az összes tojást! Igen ám, de egyetlen tojás lepottyant a földre és kettétört. Belőle kelt ki Toki Tori, a kiscsirke, aki nem egy hétköznapi teremtmény! Szemtanúja volt testvérei elrablásának és elhatározta, hogy megmenti őket. Fel mászott a környék legmagasabb hegycsúcsára, hogy lássa, merre repülnek a tojások. Egy sötét kastélyt fedezett fel, melynek környéke tele van elrabolt csirkékkel. Útnak indul hát, harcba száll a gonosszal! A legjobb az egészben, hogy ezt a történetet megnézhetjük egy kis animáció formájában is a játék elején.

A játék mindezt teljesen komolyan gondolja, ugyanis a cél, Tokival végigjárni a szinteket és összeszedegetni a tojásokat. Az egyre nehezedő szinteken logikaivá próbálnak válni a feladatok, kissé talán a lemmingshez lehetne hasonlítani. Mindig adódik egy akadály, amin át kell jutni, vagy egy tojás, amit nem érünk el, csak ha létrát használunk, hidat építünk stb. Miért is állítottam azt, hogy Toki Tori nem egy átlagos kiscsirke, nos azért mert a pályák előrehaladtával bizony felfedezi saját varázserejét is, és annak segítségével lesz képes elhárítani az akadályokat, legyőzni a monsztereket, stb.

A grafika sajnos elég gyér, főleg mivel alig látszik a fekete háttéren barna létra és hasonló a hasonló objektumok. Próbáltam Advance-ban is a programot, de a gyenge kijelző csak rontott a láthatóságon. Az irányítással se voltam megelégedve, mivel csirkénk alig képes ugrani és úgy mozog, mint egy lassított felvétel. Unalmas és egyhangú lesz tőle a játék. Még a kétszer egy irányba húzott joypaddal behozható futás se nagyon segít rajta. Az egyedüli, ami feldobja, az a hangulatos és dallamos zene.

Szerintem poénnak, meg röhögni jó, de komoly szórakozást ne nagyon várjatok tőle.

Tibi





TOKI TORI

CAPCOM

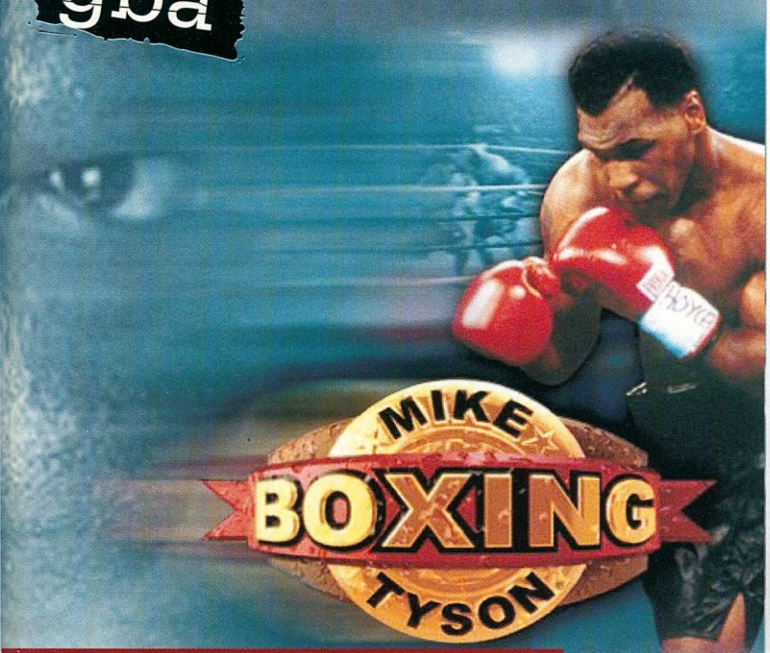
GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS

✓ HIHETETLENÜL BUGYUTA

× LASSÚ ÉS UNALMAS

5 pont





nem adhat ki egy olyan neves cég, mint az Ubisoft, vagy a Codemasters, ezért nem fakadtam sírva. Vagy mégis? No mindegy, most már késő bánat. Örülök, hogy csak ilyen kis helyet kapott az újságban és máris megy vissza Martin asztalára.

Azt a három pontot, amit kapott, csak annak köszönheti, hogy egész kellemes zenéje volt, amivel nem bosszantott fel. Higgyetek nekem, olyan messze kell kikerülni, amennyire csak lehet.

Endrédy "Neon" Tibi

Már épp azt hittem, hogy mindennel készen vagyok, amikor a kezeim közé keveredett ez a fránya Tyson. Nem mondom, az életben nem keverednék szívesen a kezei közé, de most mégis én vagyok az, aki fület tudna harapni. Ez a program borzasztó, ilyen rossz sportjátékot régen láttam! Ennek fényében átértékelném a Winter Sports-ot, amit annyira lehordtam, de már odaadtam Martinnak. Az ehhez a szörnyűséghez képest egy csuda jó játék. De miért is lett olyan rossz Tyson? Nagyon egyszerű, egy mondattal tudnék rá válaszolni, mivel nem Gameboy-ra való a boksz. Persze mindjárt kifejtem bővebben.

A FÜLEMET NE, HA KÉRHETNÉM!



Szóval a cardridge teli van minden széppel és jóval, bajnoksággal, gyakorlással, szabad küzdelemmel, edzőteremmel, 16 világbajnokkal, rengeteg beállítással és statisztikai adatokkal, egyszóval mindennel, ami egy vérbeli sport játékban nélkülözhetetlen. Viszont maga a motor, ami a küzdőteret mozgatja és a megjelenítést mozgatja, röhejes. A bokszolókat szinte teljesen felülről látjuk, arcukat egyáltalán nem, csak azt, hogy egyik világosabb bőrű és akkor ő biztos nem lehet Tyson... Szóval tökmindegy kit választunk. Az irányítási lehetőségünk totálisan le van korlátozva a jobb és bal ütésre és a két irányba való elhajlásba. Ha nyomva tartjuk az ütés gombot, egy idétlen hang kíséretében nagyobbat üthetünk. A gép folyamatosan próbál nagyot odacsapni, ilyenkor elég, ha mindig egy kicsit odavágunk, de gyorsan, és így sose jut szóhoz. Elmozogni szinte semmi értelme nincs, mert bármerre megyünk, a gép semmi mást nem csinál, csak nyomul ránk, mint döglégy a zombikra és csapkod. De mivel tisztában vagyok vele, hogy egy ilyen szörnyűséget

MIKE TYSON BOXING (ADVANCE)

CAPCOM

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	SIRALMAS
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	ELMEGY

1-2 JÁTÉKOS
LINK KÁBEL,
MENTÉS MEMÓRIAKÁRTYÁRA

✓ MÁR NINCS NÁLAM, NEM IS EMLÉKSZEM RÁ, HOGY ITT JÁRT
× SZÖRNYŰ, JÁTSZHATATLAN, ÉLVEZHETETTLEN

3 pont

ZSEBBEN HORDOTT DENEVÉR



Gotham veszélyben van! De Batman újra itt mozog és megment minden ártatlant, meg elbánik az összes gonosszal. Joker visszatért, bár az nem világos hogyan, mikor a filmben száz emeletet zuhan és szörnyet hal, no mindegy. És itt van a Batgirl, meg Méregcsók, sőt még Mr. Freeze is a fagyasztópisztollyal. Szóval jól összekevertek mindent, és csináltak belőle egy mászkálós ugrálós játékot, természetesen Ubisofték. Úgy látszik, lassan egyedül lesznek a Gameboy piacon, mert más cégtől alig érkezik játék. Lehet, hogy csak ők látnak fantáziát a kis gépre való fejlesztésben?

A játék a rajzfilm grafikájára és gondolom sztorijára épül, amit bevallom sose követtem, de néhány epizódot azét láttam. Viszont a játék nem is lenne olyan rossz, ha rendelkeznék valami Gameboy lámpával, mert az örökös Advance problémám a sötét Gotham utcáin is előjött, vagyis hogy sötét az egész, nemcsak Gotham. A kilőtt Batbumerángok például egyáltalán nem látszottak. Viszont dicséretes, hogy beleadtak apait-anyait és van Batmobilvezetés felülnézetből és Batplane repülés is oldalnézetből.

Különben nagyon szép a Batintró és a Batpályák grafikája is és finoman is mozog. A járművezetésen kívül vannak még bonusz pályák is, ahol Robint irányítjuk, egy Batpuzzle játékban. Úgy látszik itt minden Bat-el kezdődik, de sebaj. A repülőgépesdi ProjectX-es shoot'em up stílusban nyomul, míg a felülnézetes autókázás egy kicsit a Micro Machinesre hasonlít. Időre kell kerülgetni az ellenfeleket és a forgalmas és elérni a célt. Ha megnézzük a C64es Batmant Returns-t, amit anno a Reds jóvoltából élvezhettünk sokan Magyarországon, (ugye Martin? :) akkor észrevehetjük, mennyire hasonlít a két program. Mászkálós részek, majd vezetés, majd repülés, majd ismét mászkálás, stb. Tehát köszöntsük a régi ismerőst, egy kissé új köntösben. Rengeteg felszedhető tárgy és fegyver, füstbombák, kötelek, kulcsok, színesítik a játékot. Nem olyan rossz ez, csak a pályakódos rendszer helyett érdemes lett volna megpróbálni megoldani a mentést is, de ne legyünk telhetetlenek.

Endrédy "Neon" Tibi





BATMAN VENGEANCE (ADVANCE)

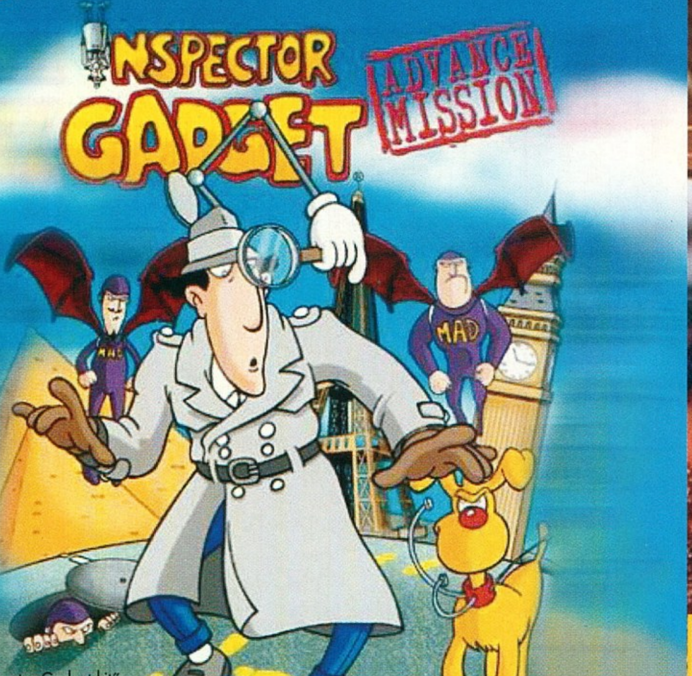
UBISOFT

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS

✓ VÁLTOZATOS ÉS KISÉRTETIESEN EMLÉKEZTET A C64-ES DENEVÉREMBERRE
× ISMÉT CSAK A FRÁNYA SÖTÉTSÉG

7.5 pont



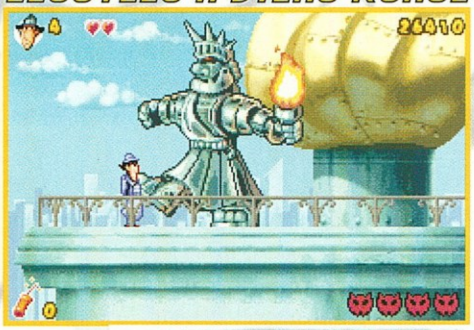
Az Inspector Gadget kitűnően bizonyítja a "ne ítélj első látásra" című alapvetést. Amikor először ugrottam neki a játéknak, kábé öt perc alatt lett elegem az egészből: mi ez a marhaság? A grafika közepes, a zene borzalmas, a hangok gyatrán szólnak. Szegény Gadget felügyelő kapott egy harmatgyenge játékfeldolgozást – gondoltam, én, a kis naiv.

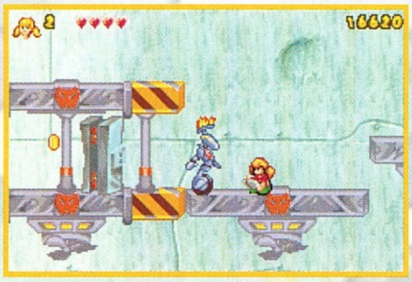
Mivel öt perc játék után még sem illik ítéletet hozni (rettegve tisztelt főszerkesztőm pedig az éppen soros alteregójához illő módon büntetne meg – mostanság valószínűleg békává varázsolna), adtam még egy esélyt az anyagnak. És lássatok csodát: fél óra múlva már nem is tűnt annyira rossznak a dolog, újabb félórácska elteltével pedig már kifejezetten tetszett. Jópofa ötlet, hogy az átlagos, ugorj ide, ugorj oda platformjátékot a szereplők feladattól függő váltogatásának lehetőségével dobták fel. Ez esetünkben konkrétan úgy néz ki, hogy a játék során bármikor karaktert cserélhetünk (Gadget, Penny, és a kutya, akinek sajna elfelejtettem a nevét...azaz dehogy, hisz benne van a tutorialban, ott nevén szólítják: Brain), a különböző karakterek pediglen különböző mozdulatokra képesek. Gadget helyből ugrik hatalmasat, a fejéből előugró kalapáccsal hatékonyan bünteti az ellenfeleket, no meg dinamitot rak le, Penny tud úszni, és irányítása alá vonja a pálya meghatározott részein rohangáló robotokat, Brain pedig kicsi, gyors, távolra/magasra ugrik, valamint veszély esetén álcázni is képes magát. A fenti tulajdonságokat megfelelően váltogatva/felhasználva kell leküzdenünk a pályákon elénk tornyosuló akadályokat, ez pedig azt jelenti, hogy néha bizony gondolkodnunk kell. A karakterváltogatós műsorszámon kívül az Inspector Gadget feladatai ráadásul változatosak, és nagyon jól időzítettek: ahogy meguntad az ugrálást, rögtön eléd rak egy ajtót, amit valahogy fel kell robbantanod, vagy egy olyan részt, ahol a Gadget kalapjába épített propeller segítségével röpködni kényszerülsz.

Sajnos a bőséges belső tartalomhoz elég szegényes külső megvalósítás kapcsolódik, és ez meglehetősen lerontja az összképet. Hiába mesélik el a játék elején, hogy különböző nagyvárosokban kell majd kutatnunk a M.A.D. által elhelyezett ördögi gondolatbefolyásoló szerkezetek után, ha a helyszínek maximum a hátterekben különböznek egymástól, a pálya egyéb elemei teljesen ugyanazok Párizsban, mint New Yorkban. A játék zenéinek elkövetőjét meg el kéne verni valami kemény és göcsörtös tárgyal, mert amit itt művelt, az kritikán aluli. A zene nem csak szimplán rossz, hanem egyenesen idegesítő: a magam részéről pár perc után ki is kapcsoltam, és az eredeti rajzfilmsorozat zenéjét hallgattam helyette.

Gadget GBA-s kalandjait a fentiek miatt nem fogja mindenki szeretni, de ha meg tudod bocsátani neki a hiányosságait, akkor nyugodtan tegyél vele egy próbát, mert ronda, de finom!

BIGYÓ FELÜGYELŐ A VILÁG KÖRÜL





INSPECTOR GADGET

ADVANCE MISSION

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	SIRALMAS
HANGULAT:	JÓ

1-3 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA
LINK KÁBEL

✓ GONDOLKODTATÓ, VÁLTOZATOS FELADATOK
× CSÚNYÁCSKA GRAFIKA, BORZALMAS ZENE

6.5 pont



FORMA 1 AMERIKAI MÓDRA



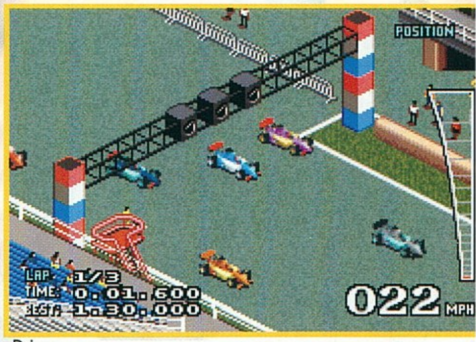
A tavalyi éve egyik legnagyobb bukása volt a mi jó öreg Sylvester Stallonénk mára már meglehetősen kopottas neve által fémjelzett Driven című alkotás. Ahogy Al Bundy mondaná: a film annyira jó volt, hogy nálunk csak videón jelent meg. Ebből rögtön a film minőségre is következtetni lehet (meg abból is, hogy idén számos kategóriában jelölték az anti-Oscarként számon tartott Arany Málna díjra, de csak egyet "nyert" meg). Aki volt olyan szerencsés, és nem találkozott a nagy művel, íme a zanzásított tartalom: Stallone bácsi egy kiöregedett Cart-autóversenyzőt alakít (a Cart tulajdonképpen F1, csak pepitában), aki szárnyai alá vesz egy feltörekvő tehetséget, a srác azonban hamarosan arrogáns lesz és megtagadja mesterét... a többit gondolom sejtitek, Rocky huszonhatodszor, csak most autókkal.

Ebből az alapanyagból milyen más játék is készülhetett volna, mint autóverseny. Ha nagyon kategorizálni kéne, akkor "aracde stílusú F1 szimulációnak" nevezném az anyagot, ahol nem sokat számítanak a fizika törvényei, annál inkább a látvány, az pedig a Driven esetében (a GBA képességeihez mérten persze) kitűnő. A game izometrikus nézetet használ, melyből remekül követhetők az események, ezzel tehát nincs baj, ahogy a játékmódok változatosságával sem. Játszhatunk sztori módban (itt a film csodálatosan primitív történetét követhetjük végig, és a versenyeken kívül bonusz feladataink is akadnak), gyakorolhatunk vagy gyors versenyt futhatunk egy kiválasztott pályán és csapattal, vagy akár a bajnokságon is indulhatunk. Van többjátékos üzemmód is, maximum négyen nyomathatjuk a Drivent egymás ellen.

Amit viszont szokni kell, az a kocsik irányítása, mert az bizony kicsinykét furcsa (túlságosan érzékeny) elsőre. Némi gyakorlással persze megszokható a dolog, de mivel a verseny közben a kocsik sérülnek, és ennek következtében meglehetősen gyorsan fel is robbannak (ekkor hátrakerülünk a mezőny mögé) nem árt, ha urai vagyunk a gépünknek. Érdemes gyakorolni, mert miután megszoktuk kocsi viselkedését, nagyon élvezetessé válik a száguldozás. A versenyek gyorsak és pörgősek, hatalmas tömegkarambolokat tudunk összehozni, és még totálisan vert helyzetből újraindulva is lehet nyerni. A grafikai megvalósítás korrekt, sérüléskor vagy ütközéskor kasztnidarabok repülnek le az autónkról, és még a durvább, robbanásokkal tarkított tömegjelenetek során sem lassul be a játék

A Driven mindent összevetve kellemes csalódás: jó kis adrenalin-pumpáló autóverseny, ami elég felfedeznivalót és kihívást nyújt ahhoz, hogy sokáig odakössön a gép elé. Az igazi Forma 1 szimulációtól távol áll, de ilyesmire GBA-n nem is nagyon szabad számítani, arra ott van a komolyabb tudású nagytestvér...

Liquid



DRIVEN

BAM! ENTERTAINMENT

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA
LINK KÁBEL

✓ GYORS ÉS LÁTVÁNYOS, SOK JÁTÉKMÓD
× A KEZELÉST SZOKNI KELL, GAGYI SZTORI EGY GAGYI FILM ALAPJÁN

7 pont



Na, ezt is megéltük, Crash Bandicoot egy Nintendo masinán, még ha a Gameboy Advance is az a masina! Mindenki kedvenc rókájának gémbojos kalandja szerencsére nem tartozik a megszokott gyors rókabőr kategóriába (róka-rókabőr: figyelitek?), hanem önmagában, minden pléjsztésönös előélet nélkül is élvezhető alkotás. A játék minőségéről mondjuk már az is elmond valamit, hogy Crash barátunk GBA-s kalandjaiért az a Vicarious Visions a felelős, akik már komolyan letették a névjegyüket ezen a platformon: a két nagyszerűen kinéző/játszható Tony Hawks Pro Skater-ről van szó ugyebár. A GBA-s Crash szinte mindent tud, amit a PS-es elõd valaha is felmutatott, csak most poligonok nélkül, a jó öreg oldalnézetből szemlélve az akciót. A Crash Bandicoot XS grafikailag, és animáció terén teljesen rendben van, sőt, meg merem kockáztatni, hogy az egyik legszebb (általam látott) Gameboy Advance-es játék. A tartalommal sincs semmi baj, aki már látott valaha életében Crash-játékot (itt most valószínűleg a magyar konzolos populáció 95 százalékáról beszélek) az rögtön otthon fogja magát érezni benne. A pályák világokra osztása, és a világok végi kötelezően legyőzendő főellenfél is megmaradt, a poénos minigamekről nem is beszélve (pl. itt is találkozhatunk majd "Nagy szörny elől menekülünk a jegesmaci hátán"-feladatokkal, de részünk lesz majd egy jó kis, a Space Harrier-re emlékeztető lövöldözésben is. A mozdulatok is maradtak a régiek, Crash ugrik, pörög, és a főellenfelek legyőzése után új mozdulatokat kap - ilyen például a dupla ugrás vagy a felugrik-aztán-odacsapja-a-földhöz-a-fenekét-hogy-mindent-és-mindenkit-szétverjen-vele című akrobatikus mutatvány is.

A sztori (mint mindig) kedves csacskaság: a nagyon-nagyon-nagyon gonosz Cortex lekicsinyíti a Földet, és Crash-re vár a feladat, hogy a titokzatos lila kristályok összegyűjtögetésével mindent visszaállítson a régi kerékvágásba. Ami a legfontosabb: a régi jó Crash-es hangulat is a helyén van száz százalékig, senki meg nem mondaná, hogy a játék mögött nem az első három részt fejlesztő Naughty Dog áll.

Ha mindenképpen kritizálnom kéne valamit (és miért is ne tenném) akkor a "menekülős" részek irányítása lenne az. Nem arról van szó, hogy rosszul, vagy késve reagálna a játék a parancsainkra, hanem arról, hogy a kis képernyőn néha nagyon nehezen követhető ez a fajta, rendkívül gyors reagálást megkövetelő, gyakorlatilag folyamatos rohanásból és ugrálásból álló akció. Ennek köszönhetően helyenként nehéz megsaccolni, hogy a következő ugrásunkkal hol is érünk földet – a rossz helyre érkezés következményeit meg ugye nem kell külön ecsetelnem....

Ettől az apróságtól eltekintve a Crash XS egy nagyszerű kis játék, minden, a stílust kedvelő GBA tulajnak kötelezően beszerzendő darab.

KIS CRASH, NAGY ÉLVEZET





CRASH BANDICOOT XS

UNIVERSAL

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA

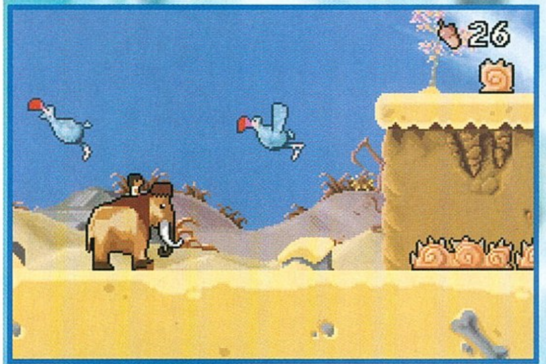
✓ UGYANAZT AZ ÉLMÉNYT NYÚJTJA MINT PS-ÖN, GYÖNYÖRŰ GRAFIKA
× A MENEKÜLŐS RÉSZEK NEHEZEN BELÁTHATÓK

9 pont

JÉGKORSZAKI SZAKIK



E sorok szövegszerkesztőbe pötyögésével nagyjából egy időben mutatták be az amerikai mozik a Fox új háromdimenziós animációs filmjét, az Ice Age-et. A film egy csoport állat (mamut, kardfogú tigris, egy menyét-féleség no meg Scrat, a gülüszemű ősmókus) kalandjait meséli el, akik egy csecsemőt találnak, és megpróbálják visszajuttatni a gyermeket a szüleihez. Vizsgálódásom tárgya pedig a film GBA-s feldolgozása, melyet az A2M követett el az Ubisoft égisze alatt. A film állítólag nagyon jópofa (nézzétek meg a bemutatót, ahol Scrat egy makkal szórakozik- fergeteges!) a játékról ez már nem mondható el. Nem tudom, hogy eredetileg kinek szánták a programot, de nagyon valószínűnek tartom, hogy a fiatal korosztályt célozták meg vele- talán túlságosan is. A játék ugyanis végtelenül egyszerű és gyermeteg: javarész mamut barátunkat irányítjuk benne, kinek hátán ott lovagol a pöttöm gyermek, a célunk pedig természetesen az, hogy rendkívül egyszerű ugrándozással, és néhány ellenfél (ormánnyal történő) lecsapdosásával a pálya végére jussunk. Az Ice Age a platformjátékok egyik legnagyobb csapdájába esik bele: unalmas. Kihívás gyakorlatilag nincs benne (a pályákon begyűjtött makkok egyben az életeink számát is jelentik, és rengeteg van belőlük), mert a megoldandó feladatok egyszerűek, mint a pofon, még a főellenfelek is legyűrhetők pár perc alatt. A pályák a lehető legegyszerűbben vannak felépítve, a legyőzendő akadályok pedig elég gyakran ismétlődnek ahhoz, hogy fél óra játék után már csukott szemmel csináljuk végig őket. Nehézséget talán csak a menyét koma rohangálós pályái jelentenek, vele ugyanis egyfolytában és gyorsan kell ugrálni, köszönhetően a folyamatosan előre scrollozó képernyőnek. Gonosz leszek: ezt a játékot összecsapták, és most a film patinás nevével próbálják eladni. Grafikailag abszolút középszerű, egyedül a hátterek azok, amik megütik a manapság elvárható GBA-s színvonalat. A szereplők kidolgozása sok kívánnivalót hagy maga után, animációjuk alig pár fázisból áll, az ellenfelek unalmasan ismétlődnek, szóval gyengécske az egész. Lehet, hogy az ifjoncoknak bejön a dolog, de erősen kétlem, hogy tíz éves kor fölött bárki más tartósabban képes lenne szórakozni vele.



Némi pozitívumot is sikerült azért előásnom: ez pedig a zene, ami igazán aranyos és hangulatos, gondolom a film dallamait (melyek eredetileg a nagyszerű David Newman nevéhez fűződnek) vették kölcsön a játékhoz. A hangok szintén nem rosszak, az intro pedig a filmből digitalizált, egész jó minőségű képekből áll. Tulajdonképpen sajnálom, hogy ilyen gyengusra sikeredett a játék, egy jól megcsinált feldolgozás bizonyára sokaknak hozta volna meg a kedvét a remélhetőleg hamarosan nálunk is bemutatásra kerülő filmalkotás megtekintésére.

Liquid



ICE AGE

UBI SOFT

GRAFIKA: KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG: ELMEGY
SZAVATOSSÁG: KÖZEPES
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA

✓ ARANYOS ZENE
× GYERMETEG JÁTÉKMENET, EGYSZERŰ, ÉS EGY IDŐ UTÁN NAGYON UNALMAS

4 pont

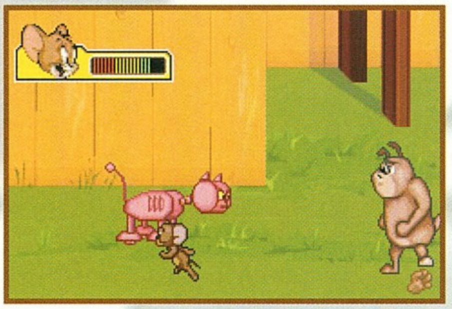
MACSKA-EGÉR HARC



Nagyon megörültem, mikor megláttam, hogy egy Tom&Jerry program érkezett GBA-ra. Már csak azért is, mert anno nagyon szerettem a Tom és Jerry-t és Classic Gameboyon is szerintem egyike a legnagyszerűbb mászkálós játékoknak. A Magic Ring néven debütált változat elég sokban hasonlít elődjéhez. Nem állítanám, hogy jobbra sikeredett. Lássuk miről is van szó tulajdonképpen.

A két figura mindenki számára ismert. Van ugye Tom, meg Jerry, mindig üldözik egymást, stb. Nos, ezúttal kicsit más a helyzet, ugyanis nem egymást és nem is a gépet fogjuk üldözni. Ezúttal van történet is, méghozzá Chip a varázslónál indul minden... Az ő hűséges macskája Tom. Egy napon Chip megmutatja Tomnak azt a varázserejű gyűrűt, ami az utolsó kísérlethez kell és amit Indiába kell szállítani. Természetesen a lókötő Jerry is ott ólálkodik a közelben és eljátszadozik a gyűrűvel, amíg ők nem figyelnek oda. A gyűrű rászorul a fejére, és az istenért sem tudja levenni. Pont úgy néz ki, mint egy kis egérkirály, koronával a fején. Tom feladata, hogy vigyázzon a kincsre, amiért busás jutalmat kaphat, vagy végleg egy egyszerű házimacska sorsra maradhat. Mondanom sem kell, elindul a hajsza Jerry után.





A játék során választhatunk, hogy melyik szereplő bőrébe bújunk, de a pályák között nem sok különbséget vettem észre a két karakterrel játszva. Jerry fején a koronával rohangál, míg Tom úgy megy, mintha részeg lenne. Egy szokásos Tom&Jerry platformjátékról van szó, ahol a cél nem más, mint végigfutni a pályán, a Tom által felbérelt segítő macskákat megdobálni tányérral (akik érdekes módon ugyanúgy megtámadnak, ha Tommal vagyunk), ha kell szétcsapni őket baseballütővel, kikerülni a kandallóból kipattanó lángcsóvákat és egyéb akadályokat, stb. Összesen négy pályát tartalmaz a program, a nappali, konyha, alagsor és a park. Az ellenfelek macskák, pókok, különféle rajzfilmfigurák és természetesen a háziasszony, aki nem szereti, ha a lába alatt haszontalankodnak a háziállatok.

Egy kicsit többet vártam a programtól, főleg, hogy akaratlanul is a régi Tom&Jerry-hez hasonlítottam. Nem jött be az irányítás, ami bár pofon egyszerű, mégsem elég korrekt ahhoz, hogy időben lecsaphassuk az ellenfelet, hogy átugorhassuk az akadályokat vagy csapdákat. Valahogy a zenére sem emlékszem, tehát nem gyakorolt valami nagy hatást rám. Összességében egy teljesen általános programról van szó, semmivel nem tűnik ki a többi mászkálós, ugrálós, futkosós játék közül, maximum annyiban, hogy roppant unalmas kezd lenni egy idő után.

TOM & JARRY

UBISOFT

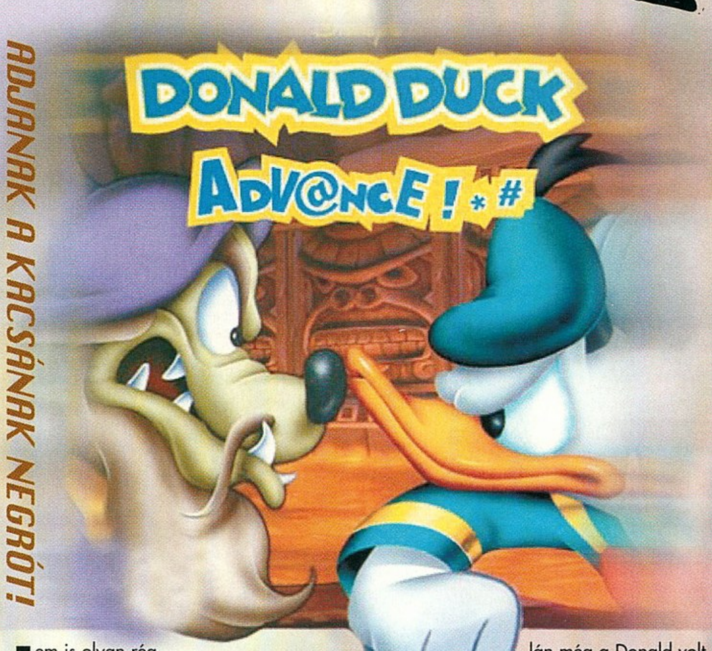
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS

✓ KELLEMES A GRAFIKA ÉS KEDVELJÜK TOMOT
× TOM MEGINT LESZEREPEL

6 pont

ADJANAK A KACSÁNAK NEGRÓT!



Nem is olyan rég volt, hogy Playstationre érkezett egy Donald game. Akkor arról volt szó, hogy Daisy-t elrabolta valami gonosz szörny és "jaj de meg kell menteni". Nos, ezúttal megerőltették ám a fantáziájukat a fiúk. Ezúttal Daisy-t elrabolja egy gonosz szörny és "jaj de meg kell mentenünk". Daisy ugye Donald szerelme, aki riporterként dolgozik és folyamatosan veszélyben forog az élete. Sebaj, nem lesz olyan nehéz megtalálni, hiszem Donald barátja, Gyro feltaláló és teleportgépet kovácsolt össze, ami energiakristályokkal működik. Igen ám, de a gonosz szolgái felkerekednek és elcsórják az majdnem az összes kristályt. Donaldnak előbb meg kell találnia a köveket, mivel azzal a kevéssel, ami maradt nem tud messzire teleportálni. Így szedegeti a köveket és mindig egy kicsit messzebbre jut.





Hogy is néz maga a játék? Nagyon egyszerű, tipikus platform stuff, futkosunk, ugrálunk, felmászunk kötelekre és bemászunk az alacsony barlangokba is. Kezdésnél a történetet megnézhetjük rövidke kis animáció formájában, majd a menüben válogathatunk az új játék kezdése, a demo mód, a galéria és a beállítások között. Ez utóbbi nem más, mint a hang és zene ki-be kapcsolása. Ha a Continue-ra nyomunk, megadhatjuk a pályakódot és onnan folytatódik a játék, tehát a kártya nem tartalmaz mentési lehetőséget.

A pályák nagyon szépek és gazdagon díszítettek minden jóval. Tüskék, ellenfelek, madarak, kötelek, gyémántok, alagutak, szakadékok és nem utolsó sorban mutatós háttér. Mindez kiváló lenne, ha a kijelzőn látszana is belőle a lényeg, mert az sajnos nem elég, hogy összhatásában jól néz ki, ha nem tudjuk megállapítani, hogy mi a háttér és az a platform, amire rá is lehet ugrani.

Különben a pályák sablonja ismert már más Playstationös játékokból, vagyis a három energia követ jól elszórták és ezeket kutatjuk fel. Mikor valamelyik kő közelébe érünk, találunk egy könyvet, amit megérintve megindul egy visszaszámlálás. Tehát sietnünk kell, és felvenni a megjelenő követ, mert az idő leteltével ismét eltűnik és mehetnünk vissza a könyvhöz. Természetesen ilyenkor betesznek valami jó szivatós akadályt, hogy az istenért se tudjunk átjutni időre (bár szerencsére többnyire megoldhatók a feladatok elsőre is).

Különben a mostani Advance termésből talán még a Donald volt ami a leginkább bejött, mivel nem akarnak többet kihozni a játékból és a gép lehetőségeiből, mint amire képes. Illetve a grafikai megoldásokat leszámítva, de még így is a játszható maradt.

Tibi

DONALD DUCK

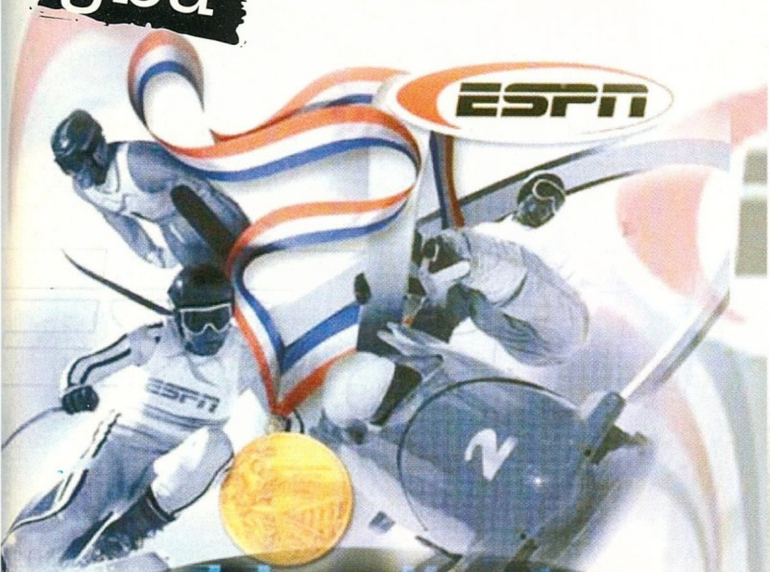
UBISOFT

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS

✓ ÖSSZETETT TEREP, JÓL NÉZNE KI
× HA LÁTSZANA BELŐLE VALAMI A KIJELZŐN

7.5 pont



International WINTER SPORTS 2002

Amerika rendezett, szép nagy botrány is kerekedett belőle. Biztos mindenki hallott róla, milyen korrekt módon folyt le a Téli Olimpia. Hozzánk is elérkezett az Olimpiai játékok palettájáról összeválogatott programok ideje Gameboy-on. Rossz előérzetem volt, de miután megnéztem, bizton állíthatom, hogy bár ne jött volna! Ez egy borzalom! Hogy miért is? Nos, lássuk...

Fogták és rázsúfoltak a kazettára annyi játékmódot, amennyit csak tudtak. A listát nézegetve kissé hasonlított az érzés a régi "100 in 1" jelmondatos készülékek cardrige-jára. Valójában ugyan azt a motort használják minden módban, csak a nézetet változtatják. Van ám itt minden, Ski Jump, Downhill, Freestyle Ski, Short Track, Jégbalett, Snowboard, Bob, Biatlon, amit csak akarunk.

Az irányításhoz semmi ész nem kell, csak nyomogatni a gombokat. A legjobban a Biatlon tetszett, ahol sífutás sík terepen és célba lövés van kombinálva. A futás abból áll, hogy az irányokat és az egyik gombot nyomogatjuk, mint az állat, majd a célnál lehasal a figura magától és jön a lövés. Van 5 céltábla, melyeken jobbra-balra futkos egy célkereszt és nekünk a megfelelő pillanatban kell megnyomnunk a tűzgombot. Bámulatos, hol tart ma a tudomány! A többi mód irányításába nem is mennék bele, mert szintén hasonló IQ-huszár feladatokkal fogunk találkozni.

A grafikai kidolgozást nem fogom szidni, mivel ezen a kijelzőn egész jól mutat, a havas tájnak köszönhetően szép világos és átlátható. Egyedül a nézetekkel vannak gondok, például a bobozásnál, mivel felülről látjuk emberünket, kb. egy méteres távolságból. Tehát a pályából, hogy milyen kanyarra számítsunk, semmit se fogunk észrevenni. Igaz ez a Snowboard Pipe nevű módra is.



Ami viszont igencsak nagy pozitívum, hogy az általam tesztelt négy Gameboy Advance játék közül a Winter Sports az egyedüli, mely tartalmas többjátékos lehetőséget (Excite Mode). Link kábel segítségével akár négy gépet is összeköthetünk. Talán úgy van valami értelme a játéknak, egymás ellen, rekordokat felállítani és megdönteni, stb., mert egyedül játszva és semmi élvezeteset nem találtam benne. Sem a bajnokság, sem pedig a gyakorlás nem köti le igazán a játékost, mivel alig van beleszólása a képernyőn történő eseményekbe.



NEMZETKÖZI TÉL

INTERNATIONAL WINTER SPORTS 2002

KONAMI

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	SIRALMAS
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-4 JÁTÉKOS
LINK KÁBEL

✓ TÖBBJÁTÉKOS MÓD
× HIHETETLENÜL PRIMITÍV KEZELÉS

5 pont

ZÁRJÁK MÁR BE EZT A PARKOT!



DINO ATTACK

Még mindig megállás nélkül jönnek a Jurassic Park játékok, noha a film kavarta "láz" már rég elült. Újra támadnak a dínók a Sorna szigeten, a repülőgép ismét lezuhan, a túlélők eltűnnek. Ekkor jövünk a képbe mi, Rambo szerepében, egyedül kelünk útra és puszta kézzel fojtjuk meg a Velociraptorokat. Néha belerúgunk egy T-Rex-be is, de akkor aztán futás!



Ezúttal nem csak ügyességi és logikai elemekkel tűzdelt Jurassic játékról van szó, hanem egy izometrikus nézetű kalandról. Emberünket enyhén dőlt szemszögből figyeljük és mozgatjuk – már amennyire tudjuk. Sajnos a játszhatóság a veszte a Dino Attack-nak, ugyanis szinte sosem tudunk arra menni, futni, vagy lőni, amerre kéne. Ha megtámad egy szörny szinte az egyetlen járható út, hogy fejvesztve menekülünk, amerre látunk. Viszont pont erre alkalmatlan a kezelés, mivel sokszor kell átlósan mozogni, tehát két irányt nyomni egyszerre, viszont a futást az irányok egymás után kétszer való lenyomásával kapcsolhatjuk be. Tehát mire kiszenvedjük, hogy figuránk nekilóduljon, már megesz a Tyrannosaurus. Más gondok is vannak az irányítással, például ugyanaz a gomb szolgál a tárgyak használatára és vizsgálására, meg a támadásra is. Tehát lőni akarunk a puskával egy szörnyetegre, de épp egy doboz van a közelben, akkor elkezdi vizsgálgatni és kaput. A másik meg hogy felveszünk egy energiacsomagot, amit későbbre tartogatnánk, de ki akarjuk nyitni az ajtót és nem azt veszi be a gomb, hanem felhasználja az energiát... Enyhén szólva kiborító. Mindezt úgy, hogy a Select gombot semmire se használja a játék, úgyhogy nem értem.

Két fajta lehetőséget kínál nekünk a program, a Story és a pályaválasztó módot. Az elsőben jó sok szöveget kell végigolvasnunk, mert elnyomni nem igazán lehet őket, míg a másodikban pályánként csinálhatjuk meg a feladatokat, akár összevissza.

A szintek grafikája nagyon is megnyerő, szinte még Playstation-on is elmenne. Illetve, csak ott igazán, mert TV-n látszódna, hogy merre kell menni és mit kell felszedni. Sajnos sötét az egész és a túlzott részletesség miatt alig áttekinthető a terep. Viszont tényleg szépen mutatnak a vízesés effektek és fény, ahogy átsüt a fák lombjain. Összességében nekem jobban tetszett a Dino Attack, mint az előző Jurassic Park GBA játék, mivel nem annyira egyhangú, a kaland elemek eléggé feldobják a hangulatot – bár nincs olyan fantasztikusan élethű hangrendszere és hanghatásai, mint az elődjének.



Endrédy "Neon" Tibi

JURASSIC PARK: DINO ATTACK

KONAMI

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS

✓ MEGNYERŐ GRAFIKA
× KIBORÍTÓ IRÁNYÍTÁS

7 pont

Golden Sun

Örömmel teli volt ez a hónap, ritkán fordul elő, hogy ennyi pozitív dolog fordul velem elő ilyen rövid idő alatt. Kezdődött minden azzal, hogy Böjtös barátom oda adta MegaDrive-ját és hozzá a teljes Sonic sorozatot. Így újra átélhettem a régi nagy kedvenc fantasztikusan jó pályáit. Már ez is elég lett volna az üdvösséghez, de a java csak ezután következett. Épp bent jártam és a következő szám leendő tartalmát nézegettem, mikor megakadt a szemem egy címen, méghozzá a Golden Sun-on. Mivel már sokat hallottam erről a híres neves RPG játékról, gondoltam megkérem a főnököt, hadd csináljam én a tesztet. A másik okom, hogy még nem volt nálam Game Boy Advance és már régóta terveztem, hogy egyszer kipróbálom ezt a szimpatikus kis masinát. A Golden Sun cikk megszerzése viszont nem volt egyszerű dolog, mert sajnos már Csipi megkapta a játékot, de ezen gyorsan segíteni tudtam, felhívtam őt és megegyeztem vele, így enyém lett a teszt. Nem bántam meg, ezt bátran mondhatom! Sokszor írtunk már tesztelők arról, hogy kicsit szürkének találjuk manapság a videojátékokat. Valahogy nem egészen azt az érzést nyújtják, mint X évvel ezelőtt. Sokszor nincs meg a hangulat, a késztetés, hogy neki üljünk egy-egy csillogó anyagnak. Néhány GBA-s anyag kipróbálása után viszont, újra teljes erővel fellángolt bennem a tűz, teljesen rabul ejtett a gép és a játékok is, egész pontosan kettő. Amikor bementem a gépért (Martin nyitott ajtót, majd egy hangos "Nem veszünk semmit!" kiáltással elszaladt), gondoltam elhozok egy kazal játékot is hozzá, csak hogy legyen viszonyítási alapom és könnyebben megtudjam ítélni a grafikát. Másrészről minél több GBA stuffot akartam kipróbálni, szóval összekötöttem a kellemest a hasznossal. A játékok közül a már említett kettő az Advance Wars (gyerekek, az évszázad konzolos stratégiai játéka, ilyet még nem pipáltam!) és a Golden Sun volt, ezektől egyenesen megkövültem, mintha a Gorgo szemébe néztem volna bele, annyira jók voltak. Egyszerűen szóhoz nem jutok ettől a két stufftól, de főleg a Golden Suntól! Annyira összetett, hosszú, tartalmas, szép és élvezetes alkotás, hogy én nem is értem miként fért ez bele egy ilyen kicsi, a CD kapacitásához mérten hangyányi méretű kazettába. Hiába készült a kis hordozható GBA-ra a játék, végig olyan érzésem volt, mintha egy PlayStation játékot tesztelnék, és ez figyelembe véve a gép kapacitását jelentős dolog. Kéretik a GS-t teljesen komolyan venni, mert bátran felveszi a versenyt az otthoni konzolokra készített nagy RPG játékokkal, sőt sokat még le is fölöz! Aki felrója nekünk, hogy miért foglalkozunk GBA-val, annak itt a válasz a felvetésére. Ezért! A Golden Sunért, meg a többi hasonlóan kimagasló alkotásért. Figyelmetekbe ajánlom továbbá, hogy az eddigi hordozható gépek azaz a Game Boy illetve ennek Color változata, után a GBA akkora előrelépés, mintha kis Nintendoról vagy C64-ről térnénk át egy SNES illetve PS közötti tudású gépre! Nagyjából ebből a hasonlatból érezhetitek, hogy micsoda csoda az, hogy egy pár éve még kvarcjáték színvonalról felemelkedtünk erre a színes, nemegyszer 3D-s szintre. Félreértés ne essék, mert tudom, hogy a GB-re és GBC-re is készültek fantasztikus anyagok, mind (a gép tusásához mérten) grafikailag, és a játékmenetet illetően. Viszont minden elavul egyszer, és a GBA tényleg azt a színvonalat képviseli, melyet elvárunk manapság egy hordozható konzoltól. Talán nem véletlen, hogy eddig 5 millió gépet adtak el (és ez a szám folyamatosan nő), sőt a megjelenő játékok mennyisége hamarosan eléri a 200 darabot! És ez bizony nem lebecsülendő adat! Jó, hogy nem hibátlan a GBA (hisz a közhely szerint semmi sem az), de egy jól megvilágított helyen (mondjuk egy éjjeli lámpa mellett) tökéletes élményt nyújt. Még akkor is, ha óránként nem árt nyújtózkodni egy nagyot, különben azt fogjátok érezni mint én. Pár óra után az összes végtagomba olyan zsibbadás állt be, hogy mozdulni is nehéz volt, nem beszélve a hátamról és nyakamról. Na de most tekintsünk félre ezektől a kellemetlenségektől és kezdjünk bele a Golden Sun elemzésébe.

ARANYAT ÉRŐ JÁTÉK

A Golden Sun egy hagyományos RPG játéknak tekinthető. Sok nagy CD-s meg DVD-s játék megirigyelné azt a kidolgozottságot, amit bepréseltek ebbe a GBA-s kaziba. Az első fontos napirendi pont, amit meg kell osztanom veletek a sztori. Ebben a kérdésben olyan nagy klasszikusokkal veszi fel a versenyt a GS, mint a Final Fantasy VI, vagy a Chrono Trigger. Nehéz a dolgom, mert hordozható konzolra szinte egy komolyabb RPG sem jelent meg. Leszámítva persze a Zeldát még a régebbi GB-kre, de GBA-ra a GS a legelső ilyen típusú mű. Csak hát az a különbség, hogy az FFVI-ot és a CT-t kifejezetten SNES-re fejlesztették ki, a GS-t meg GBA-ra, így sokkal látványosabban fest a kis gépen, mint a felsorolt stuffok a TV-n. Egyébként most olvastam egy ragyogó hírt, miszerint a SquareSoft megbékélt a Nintendoval! Ez azt jelenti, hogy szinte biztos, hogy a Final Fantasy Tactics elkészül GBA-ra, de nem lehet kizárni más régebbi FF játékok átiratait sem! Visszakanyarodva azonban az eredeti kerékvágásba, épp a GS történetét kezdtem ismertetni. Egy teljes egészében klasszikus mégis borzasztóan hosszú és élvezetes sztorit ismerhettük meg ebben a lenyűgöző játékban. A Golden Sun egy fantasy világba röpít el minket. Az Angara nevű kontinensen kezdődik a sztori, egy Vale nevű falucskában. Ez egy kicsiny ám annál különlegesebb település, mivel az emberek rendelkeznek az úgynevezett Psynergy képességgel – az ilyenfajta embert Adeptnek hívják ebben a világban. Ez egyfajta varázs képesség, melynek mindenki birtokában van itt, valaki kisebb, mások nagyobb mértékben. Persze többről van itt szó, mint egyszerű varázstudományról, hisz mindenki eltérő mértékben részesült ebből az isteni adományból. Sőt mindenki másra képes ezzel az erővel. Valaki tárgyakat tud mozgatni, más elementális varázslatokat tud megereszteni, megint más gyógyít ezzel. Ahány ember annyi féle képesség. A történet kezdetén még keveset tudunk a Psynergy-ről. Az biztos, hogy csak Vale lakói képesek ennek használatára, és ez egyben áldás és átok is az itt élőkre. Áldás, mert megkönnyíti az életüket, viszont átok is, mert egyfolytában titkolózniuk kell a külvilággal. Aranyszabály, hogy idegen városból vagy faluból érkező előtt, senki sem használhatja a Psynergy-t, nehogy valaki is megtudja mire képesek Vale lakói. Tehát Vale egyszerre nyitott (hisz befogadják az idegeneket) és zárt is (mert nem léphetnek ki). Így aztán a falu lakói már régóta még csak nem is ismerik a külvilágot, a fiatalabbak például még annak a szónak az értelmét sem tudják, hogy óceán! Történetünk kezdetén egy óriási vihar támadja meg a falut. A főhős Isaac barátjával Garettel próbálja megmenteni a vihar következtében bajba jutott falubelieket, ám ahhoz még túl fiatalok, hogy Psynergy-t használjanak. Harmadik barátjukon, Jenna öccsén, a kicsi Felix-en már nem tudnak segíteni, egy nagyobb szikladarab elsodorja őt. Nem sokkal ezután két titokzatos személy is felbukkan Vale-ben. Ők Saturos és Menarid. Valószínű, hogy a Psynergy eredetét kutatják és mivel Isaac kihallgatta őket ezért, nekitámadnak. Persze hamar elintézik a még fiatal fiút. A történet három évvel ezután folytatódik. Isaac és Garet is megtanulta a Psynergy használatát, igazi Adept lett belőlük. Egy napon mesterük és tanítójuk, aki kutatja a Psynergy titkát, elküldi őket az Alphet hegységben található Sol Sacuntumba. Ennek az épületnek a mélyén meglepő felfedezések és fordulatok történnek. Először is kiderül, hogy a hegység gyomrában négy elementális kő rejtőzik, lényegében ezek biztosítják az emberekben a Psynergy képességet. Ezek a klasszikus Föld, Víz, Tűz, Szél. Miután Isaac megszerzi ezeket, megjelenik Saturus és csapata, egy titokzatos alak, valamint egy Alex nevű férfi. A titokzatos személyről kiderül, hogy Felix az, Saturos mentette meg évekkel ezelőtt! Saturus megszerez a négy kőből hármat, míg egy Isaac-nál marad, közben megjelenik a termet védő Guradian. Mivel eltávolítják a helyéről a köveket ezért felborul az egyensúly és a terem,







ARANYTOJÁST TOJT NEKÜNK A GBA TYÚK!

ahol a kövek voltak összeomlani készül. Mindenkinek menekülnie kell, ám előtte még Saturus és csapata elrabolja Jennát és a tanítónkat, hogy később cserébe majd az életükért megkapják a hiányzó követ. Ezek ugyanis olyan energiát adnak melyek, képesek akár örökéletet adni, de rossz kezekbe kerülve a világ pusztulását is okozhatják. Miután a Guardian segítségével Isaac és Garet kijut innen, Vale-ban a Guardian jóvoltából nagy feladatot kapnak. Meg kell találniuk Saturost és vissza kell szerezniük a köveket valamint az elrabolt barátainkat is. És persze nem szabad megfeledkezni a legfontosabbról, nem engedhetjük, hogy az utolsó kő is Saturos birtokába jusson, mert az végzetes következményekkel járna. Ennyit a történetbe való bevezetésről. Ebből is láthatjátok, hogy egy jól kidolgozott dologról van szó, pedig a java még csak menetközben fog megmutatkozni. Fordulatok, izgalmas események, összefoglalva minden megvan, ami kell egy nagyszerű történethez.

FELKÉSZÍTÉS A KALANDRA

Megkapjuk tehát a megbízást, így elhagyhatjuk Vale-t. Elindul tehát a világ felfedezése és a hosszú, kb. 50-60 órás kaland! Először is a várost elhagyva a



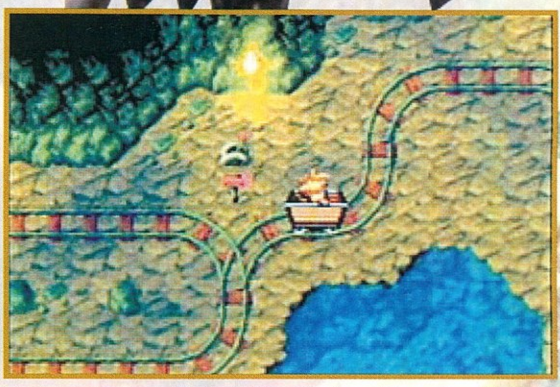
világtérképre kerülünk, mely úgy néz ki, mintha Mode 7-es grafikával készült volna. Kicsit 3D-s hatást kelt, szerintem nagyon hatásos. Mindenek előtt a térképen és még számtalan helyen már harc is lehet. Ezek az összecsapások véletlenszerűen fognak bekövetkezni és körönként zajlanak. Mindenkivel kiadjuk a parancsot, aztán az ellenfél jön. Persze a dolog nem ilyen egyszerű, először is nem lehet veszett



módon mindegyik emberünket egyszerre ráuszítani az ellenfélre. Csaptunkban maximum négy ember lehet. Ha mindegyiknek kiadjuk a parancsot, hogy mondjuk támadjon vagy varázsoljon egy ellenfélre rosszul járhatunk, mindjárt mondom miért. Tegyük fel, hogy az említett ellenfél az első találat után elhalálozik. Ez jó dolog, csakhogy ha még a kijelölt célponton kívül is van még ellenfél a játéktéren, akkor azokat már nem fogják támadni embereink! Tehát érdemes úgy osztani a parancsokat, hogy egyformán mindenkit támadunk, nem csak Spartacusi taktikával, egy valakit de azt teljes erővel. Természetesen a sima támadásokon kívül a harcban lehet varázsolni, sőt a FF játékokhoz hasonlóan még szörnyeket is idézhetünk meg. Mindjárt Vale-ból kilépve találkozhatunk az első ilyen



szörnnyel, melyet a játék Djinn-nek nevez. Ahhoz, hogy egy Djinn-t rábírjunk, hogy csatlakozzon hozzánk, nem elég a szép szó, hanem bizony meg is kell velük küzdeni. Ha legyőztük őket mellénk állnak és utána megindulhat a kísérletezés a varázslatokkal. Először is lássuk, hogyan kell előhozni a Djinn-neket. Harcban az Attack (támadás), Psynergy (varázslás), menük mellett a harmadik a Djinn. Ha ezt választjuk több minden történhet, ez attól függ, hogy a kiválasztott Djinn milyen típusú. Vagy támadhatunk vele kicsit erősebben, mint egy sima Attack-kel, vagy az állapotunkat befolyásolhatjuk (gyógyítás, paramétereink erősítése stb.). Minden embernek több Djinnt is fel lehet tenni, de az elején igyekezzünk azt elérni, hogy mindenkinek legyen legalább egy! Ehhez jól kutassatok át minden helyet, mert sokszor jól elrejtőzve találhatsz csak Djinn-neket. Egyébként összesen négy féle Djinn-t találhatunk, de ebből a négy fajtából rengeteget. Szóval miután elsütötted a Djinn parancsot, a következő körben megjelenik a Summon. Ezzel már maga a Djinn fog előjönni. Vannak olyan Djinn-nek, melyek gyógyítanak vagy felerősítik valamilyen képességünket. Miután elsütöttük őket, el kell telnie egy kis időnek, hogy újra használhassuk őket. Természetesen tárgyakat is lehet harcok alatt használni (Item). A győzelmek után tapasztalati pont jár, és a megadott mennyiség elérése után természetesen szintet lépünk, erősödünk, sőt jobb besorolást is kaphatunk. Ez azt jelenti, hogy minden emberünk egy bizonyos kasztba tartozik. A jobb szintek elérése után egyre jobb besorozásokat is fogunk kapni. A harci rendszer szerintem ha nem is kimagasló, de mindenképpen élvezetes, főleg, hogy ilyen összetett és még a varázslatok rendszeréről nem is tettem szót. A mágiát, ahogy arra már utaltam a Psynergy-vel lehet harc alatt használni. Új varázslatok egyrészt szintlépésekkor, másrészt viszont a Djinn-nek felszerelése után jönnek elő, vagy tűnnek el, mert ilyen is lehet. Na már most, úgy kell tehát a Djinn-neket felszerelni, hogy figyelembe vesszük, milyen hatása lesz a változtatásnak. Mely varázslatok jelennek meg és melyek tűnnek el. Fontos dolog ez, hisz az igazán hatásos erős mágiákat (legyen az gyógyító vagy támadó), így lehet kifejleszteni. Ezért is fontos, hogy a Djinn-neket begyűjtsük. Nem elhanyagolható még egy momentum! Nevezetesen némely varázslatot nem csak harc közben hanem az egyszerű helyszíneken, városokban stb. is lehet használni, olyanok is akadnak melyeket csak itt lehet alkalmazni. Ez számtalan esetben a továbbjutást segítheti elő. Például a legfontosabb képességünk sokáig a Move varázslat lesz, amivel nagyobb objektumokat tudunk mozgatni. De említhetném Ivan (az egyik csatlakozó szereplő) képességét a Mind Read-ot, amivel olvashatunk az emberek gondolataiban. Ez különösen tetszett, mert nemegyszer a továbbjutást is elősegíti, másrészről rengeteg titkos dologról így szerezhetünk tudomást. Lesznek még ilyen képességeink, de a Djinnek okos kombinálásával (mert az se mindegy, hogy egyszerre milyennek vannak egy embernél), itt is lehet újakat előhozni. Ott van például a Whirlwind a forgószél, amivel a sziklafalakon található barlangbejárókat lehet megtisztítani a növényektől. Sok hasonló van, tapasztaljátok ki őket. Rengeteg titkos hely van a játékban, figyelmesen keresgéljétek őket, mert jó cuccokat Djinn-neket szerezhetünk. A harcokon kívül is van Item menü, itt fegyvereket páncélokat meg a szokásos dolgokat lehet felrakni. Figyelem! Mindenkinél csak korlátozott számú eszköz lehet, erre ügyeljetek. Az is fontos, hogy lesznek olyan a továbbjutásban kulcsfontosságú tárgyak melyek használata nem automatikusan történik. Példa erre a játék eleje mikor egy hiányzó szemet kell a helyére illeszteni. Nem csak a szemet kell felvenni és a megfelelő helyre állni, hanem a menüből kiválasztva használni is kell őket.





CSÚCSMINŐSÉG

A fenti főcímet nyugodtan vonatkoztathatjátok a Golden Sunra, mert valóban csúcsminőséget képvisel. Kezdődik például a grafikával. Egyszerűen hihetetlen, hogy mi mindent kipréseltek ebből az ártatlan kis gépből. Csodálatosan szép színes helyszínek, animációk, remek fényeffektusok győznek meg mindenkit arról, hogy ez a legszebb hordozható RPG. Megfigyelhető, hogy a szereplők még pislognak is, a hóban ott maradnak a lábnyomaink, a barlangokban víz csöpög a padlóra, a fáklyák bevilágítják a folyosókat és még sorolhatnám, de akkor átlógnék vele a Csevegőbe. Még arra is volt erő, hogy a fontosabb szereplőknek a párbeszédeknél arcképe legyen, ilyet többek között a Suikodenben láthattunk. A városi helyszínek mellett nagyon tetszett a harc is. 3D-s effektek, gyönyörű ellenfelek tarkítják a palettát, a Djinn idézések és a komolyabb varázslatok pedig bármelyik PS játékban is elmennének, itt viszont egyenesen fantasztikusak. A grafika tehát első osztályú, ennél szebb GBA játék nem hiszem, hogy lenne a piacon, még az Advance Wars-nál is szebb és kidolgozottabb. Egyébként fontos megemlíteni, hogy ne a képek alapján szűrd le, hogy milyen a grafika! Ugyanis megnéztem sok számot és több játékot is, és bizton mondhatom, hogy a GBA játékoknál a képek nem adják vissza azt a látványt, amit élőben az a kis képernyő nyújt! Ez fontos, ugyanis sokkal pixelesebbnek tűnik a képeken, holott élőben egyáltalán nem az. De hát ez van igazából a GBA képek ilyenek, pont a kis képernyő és a gép hordozhatósága miatt. A látvány az, ami engem is megfogott ebben a játékban, a látvány, melynek olyan hatás van, mint amikor az ember először lát PS2-őt, vagy Xboxot. Megmutattam sok embernek a GBA játékokat és mind hasonló véleményen voltak. A GBA csúcs, és még ezen belül is a Golden Sun egyszerűen fantasztikus. Hasonló pozitívumok fogalmazhatók meg az audio kapcsán. A kazettába rengeteg zenét sűrítettek bele, sokkal többet, mint arra gondolnánk. Minőségileg a zenék rendben vannak. A hangok kicsit egy SNES színvonalára emlékeztetnek, de különben azok is megfelelőek. Oj, most jut eszembe! Érdemes a GBA-t egy jó és mindenképpen sztereó fülhallgatóval játszani! Óriási minőségi javulást fogsz tapasztalni azt garantálom. Sokkal jobban, tisztábban és kellemesebben fog szólni minden. Tartalmi szempontból fentebb már tulajdonképpen értékeltem a GS-t, csak egy óriási pozitívumot fűznék még hozzá az eddigiekhez. A történet nem lineáris! Sokszor kerülünk olyan helyzetbe, hogy választhatunk, merre folytatjuk a kalandot. Néha egyszerre több helyet is meglátogathatunk, és azt hogy melyikkel kezdjük pusztán a mi döntésünktől függvénye. A választásunktól függően a történet más megvilágításba kerülhet, esetleg új dolgokat szerezhetünk, másokról meg lemaradhatunk. Ez egy nagy plusz, mert emiatt érdemes többször neki menni a játéknak, hogy a történet valamennyi lehetséges ágát felderítsük. Elképesztő, tényleg, hogy fért ez a kidolgozott játék a GBA kazettába? A GS használja a link kábelt is, ezen keresztül játszhatunk egymás ellen is! Ehhez két kazetta kell természetesen és betöltve az aktuális mentett állásunkból (max. három lehet) a legjobb karaktereinket aztán indulhat az összecsapás és kideríthetjük ki a jobb. Kíváncsi lennék, mi lenne, ha az FFVII-ben is lenne ilyen?

Zárszóként csak annyit, hogy nagyon elégedett voltam mind a GBA-val, mind a Golden Sunnal is. A gép képességeihez mérten egy tökéletes játékot hozott ki a Nintendo, elég hízelgő, ha csak azt mondom, hogy ha így PS-re is megjelenne, akkor se panaszkodnék. Hibája szerintem nincs a programnak, legalábbis semmi olyan mely rontana az összképen. Az egyetlen baj, hogy a GBA-t eredetileg nem stratégiai és RPG játékokra tervezték. Hiába bírja egy nívósabb márkás elem 20-25 óráig, az ezek mellett a stuffok mellett nem sok. Így az éjjeli lámpa és a fülhallgató mellé egy hálózati adaptert is érdemes beszerezni. RPG-t és stratégiát (Advance Wars) úgyis csak otthon egyedül jó játszani, nem a buszon vagy a suliban, akkor meg minek pazaroljuk az elemeket, egyszerűbb az adapter, az elemek meg jól jönnek, ha el kell mennünk otthonról. A GBA ára már nem olyan vészes, de a kazettáké bizony borsos, így azt nem mondom hogy érdemes beszerezni a gépet és a játékokat. Viszont ha IGÉNYES hangulatos művekre vágysz, akkor az Advance Wars és a Golden Sun miatt már megéri egy Game Boy Advence-t venni!

Veres Miki

GOLDEN SUN

NINTENDO/CAMELOT

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA, LINK KÁBEL

✓ A GÉP KÉPESSÉGEIHEZ MÉRTEN EGY HIHETETLENÜL KIDOLGOZOTT, HOSSZÚ, TARTALMAS ÉS GYÖNYÖRŰ JÁTÉK
× AZ ÉLŐFÁBA SEM SZOKÁS BELEKÖTNI ÚGYHOGY EBBE SEM ÉRDEMES

10 pont

Csevegő

Heute ist action tag! Ne kérdezzétek, miért írtam ezt... Talán azért, mert a hátam mögött ülő Tamás (a KByte tördelője) épen ezt üvöltötte be a nagy magyar délelőttbe. Kivan szegény, sok a meló, késik az ebéd. Na, közben megjött a Csipi is és azzal izélget, hogy a GameCube kontroller igenis RÁZ. Jesszus, félrevezettem a GYZ-t! GYZ hallod, bocsika, alapból ráz a GC irányítója! Ja, GYZ, küldtem neked Érdre egy pólót meg egy sapkát, remélem megkaptad!

Na akkor csevegjünk. Mielőtt azonban bemásolnám ide a Kapás Gáborka által begépelt (habár mostanában inkább a chat örömeit részesíti előnyben a meló helyett), immár több megás terjedelemben burjánzó.doc file 1-1 darabját, gurítanék egy kedves kis sztorit.

Egykoron kedvenc netes topicomban – amelyet kizárólag veterán játékos, magasan kvalifikált és tévedhetetlen, emellett naprakész információkban dúskáló és mind a magyar irodalomban, mind a nyelvtanban képzett urak látogatnak (mély tisztelet a kivételeknek, akinek nem inge, az ne vegye...) – rendszeresen marogatják a Konzolt. Hol okkal, hol ok nélkül, lényeg a savazás; mindenkit, korra és tudásra való tekintet nélkül. Legutóbb például Endrédy Tibi Virtua Fighter 4 cikkét szedte ízekre az egyik nagy nevű kritikus és esztéta, mondhatni alázó hangnemben hívva fel a figyelmet a következő "tényekre": ET egy láma, mert azt merte állítani, hogy a tesztelésre kapott PS2-nek beragadtak a gombjai, és a harcosok maguktól püfölték egymást. Ez ugyanis – fórumos szakemberünk szerint – egy a játékba direkt becsempészett funkció, egyfajta "tanítós" játékmód. Nos, az a nagy büdös helyzet, hogy ez a dolog a jelek szerint a szerkesztőségbe érkező MINDEN PS2-es programban benne van! Példának okáért a Medal of Honor tesztverziójában is, amit saját kezűleg próbáltam ki, és jókat derültem rajta, amikor katonám önműködően rohamozta meg a német állásokat, közben vadul váltogatta a puskát és a gránátot a kezében, felállt és leguggolt, valamint gyakran lepauzálta magát és az akciót. Nem, kedves olvasó, nem arról van szó, hogy bekrepált a kontrollerünk! A helyzet az, hogy mi itt a szerkesztőségben mind teljesidióták vagyunk! Azt sem tudjuk, hogy a lemezeket melyik oldalukkal felfelé kell berakni a masinákba, fogalmunk sincs arról, hogy mi a DVD és az 1.44-es floppy között a különbség, a Tekken szerintünk egy japán étel és egyébként is! Ezennel megígérjük, hogy ezentúl minden tesztünk megírása előtt tanulmányozzuk az említett kritikus kollégа saját készítésű weboldalát, ahol igen nívós és példaértékű, mondhatni "kirrr" ismertetőket olvashat a "gammákról" a szerencsés látogató! Peace! GvM

Jó napot 576konzol izé! Szóval azt akarom mondani kendnek (GvM-nek), vagy inkább kérdezni, hogy a' Xbox-nak jobb-e a grafikája, mint a PS2-nek,és ha igen, mennyibe fog kerülni Magyarországon? Ja és még azt szeretném mondani, hogy a Márciusi számban a "Neon" fénye nagyon szigorú volt a VF4 muzikja ellen, mert szerintem a zene az nem annyira fontos, mint PL.: a grafika vagy a hangulat. Szóval adhatott volna még egy fél pontot. Az a Tamás pedig ne hangoskodjon, mer' a XBOX IGENIS KONZOL (má' csak azért is, mert nem PC). László király (524 éves).

Tisztelt felség! Az Xbox programok között van sok olyan, melyeknek – SZERINTEM – SOKKAL jobb a grafikája, mint sok PS2 játéknak. Úgy nagy általánosságban merem állítani, hogy IGEN, jobb a gép grafikai tudása. Persze ettől még marhaság lenne azt mondani, hogy MINDEN játék jobb. Nem, sok gyenge eresztés is van (+lesz is) az Xbox cuccok között. Jómagam nehezen tudnék választani a kettő között, hiszen mindegyikre vannak kihagyhatatlan progik. Az X gép ára mostanság 110 ezer forint körül van, folyamatosan csökken. Értékelési módszereddel messzemenően nem értünk egyet, mert szerintünk a zene nagyban meghatározza a hangulatot, ami nekünk a LEGFONTOSABB egy játékban – a grafika csak másodlagos! GvM

Hello Félisten szerkesztő banda! Az újság nagyon jó, szép, és régi önmagatokhoz képest is sokkal jobbak vagytok (94 óta előfizetek). Nem azért írok, hogy a csevibe kerüljek, nem akarom azt laposítani csupán agy kérés azaz kérdés, hogy nem tudnátok e odaírni a játékhoz mondjuk az értékelésnél, hogy támogatja-e a Pocket Station-t, tudom, hogy ez a kütyü nem túl elterjedt (legalábbis itt semmiképp), de ez csupán két szó és talán ennyi belefér.....remélem. Így tovább az újsággal, és ha lehet jelentkezzetek hegylakónak, hogy még sokáig olvashassuk ezt az újságot ilyen király színvonalon. Bye allz Egressy Kristóf

Valóban egyszerű lenne odaírni, DE mivel nekünk nincs PS-ünk, ezért nagy gondban lennénk a tesztelésével! A PS csak néhány japán NTSC progival megy, tudtommal. Azt meg, hogy egy JNTSC játék kezeli-e a PS-t, maximum az eredeti dobozról tudnánk leolvasni, ami csak a legritkább esetben áll rendelkezésünkre. Szóval ezt most nem tudjuk teljesíteni... GvM

Tisztelt 576 Konzol Team! Eddig sok* próbálkoztam már az írással de nem véltem felfedezni magam az újságotok ezen nemes rovatában! 17 éves vagyok és amióta az eszemet tudom mindig volt valamilyen konzolom! Kezdtem a sima Nintendoval majd a SuperNintendo és a Sega Master System I-II. Volt szerencsém a N64hez és a mai napig van egy Sony Playstation, amit meg 1996ban vásároltam! Volt átmenetileg DC-m is ami rengeteg örömöt szerzett nekem pl.: MSR, Shenmue és most kaptam 5 hónapja egy PS2-t! Fantasztikus a gép és szuperek a tesztjeitek!! Megvan a GTA3, GT3, Bouncer, Tekken Tag, Klonoa2, This is Football és a Devil May Cry a jobbak közül. Az öcsémnek GBAja van és azt is nagyon szereti! :) Most a Mario Kartal nyomja! /én a DOOMmal/

Nem akarlak megsérteni, de valószínűleg azért nem kerültél be eddig a Csevegőbe, mert a többi leveled is ehhez hasonló volt! Személy szerint örülök az eddigi előmeneteleidnek, de nem vagyok teljesen biztos benne, hogy a többi olvasót is érdekli, hogy neked eddig milyen gépeid és játékaid voltak/vannak... GvM

Ezért én most érdeklődnék az iránt hogy milyen úton módon lehet bekerülni egy ilyen Teambe? IMADOM a KONZOLokat!! nagyon érdekelne a dolog és szerintem nem csak engem!! Ezért szeretnék bekerülni a csavibe!! Ha lehet teljesítsétek a kérésemet Én maradok hű előfizetőtök és olvasótok BY L! dead-code Budapest!

Egy ILYEN teambe sok-sok szerencsével lehet bekerülni. Esetleg lehet ostromolni a szerkesztőségeket (azokat, ahol ilyen témájú újságot készítenek). A MI teamünkbe kerüléshez nem tudok neked 100%-os receptet adni, de egy biztos – hozzánk nem kell jelentkezni, sőt, ezzel a legtöbbször pont az ellenkező hatást éred el. A mostani tesztelők 99%-át én válogattam be, néhányukat úgy ástam elő innen-onnan, talán egyedül a Böjtös Gabi mászott a nyakamra... Szóval próbálkozni lehet, de megsértődni nem éri meg, ha NÁLUNK esetleg nem jársz sikerrel! GvM

A haverom tegnap nézte a "Game One" játékcsatornát! Szóval a srác azt állítja: azt mondták, hogy DREAMCAST-ra is kész van mar a Medal of Honor most tesztelték, sikeresen, és meg is fog jelenni! Szóval arra lennék kíváncsi, hogy mit tudsz te erről? Vagy mi a véleményed?

Én örülnék ennek a legjobban, mert nekem DCm van! De mivel, hogy haldoklik, nem hiszem, hogy megéri nekik átírni! Köszönettel: Kornél/Szekszárd

Korni, a véleményem egy szóban el tudom mondani: KAMU. Vagy a haverod hallott félre valamit, vagy én vagyok tájékozatlan, de esküdni mernék rá, hogy nem lesz DC-re MOH. Néha úgy érzem, a Csevegő a legjobb fórum arra, hogy a szóban forgó TV csatornán állított ökörségeket kijavítsuk... GvM

Mélyen tisztelt GvTyler, Csöpi, Delusha, Böjti + others (és Renáta)! Hogy van mindig? Jól szolgál az egészsége? Az ön által szerkesztett sajtó hónapról hónapra finomabb. A papiros is remek, és a helyesírás sem hagy maga után kívetnivalót. Nemrégiben filléres látogatást tettem a pesti kínai negyedbe, és nem találtam kedvemre való sárgakazettás játékot a csodamasinériára. Pedig ez az ördögi gépezet egyszerűen minden eddigi technikai találmányt überel. Akik rendelkeznek ilyen elektronikával, azok tudják, hogy hol tart már a mai szórakoztató elektronika! Kézre álló kontrollerek, plasztik adathordozók, fantasztikus hanghatások, fülbemászó melódiák, szemetgyönyörködtető képi megoldások, lebilincselő játékmenet... Az ember csak ámul, és játszik... Tavaly még több tucat szoftvert lehetett kapni mint pl: Terminator 6, Autóverseny, Mortla Fighter 5, Tétrisz, Quest for tires 2, és egyéb sikerprogramok. Lehet hogy csak a karácsonyi nagy felvásárlás végett nem találtam sárgakazettás csodákat, de ha önöknek még akadt az önök által forgalmazott (és gyártott) szériákból, akkor szívesen felvásárolnám. További jó munkát és kihívóan mély dekoltázsokat kívánt: Sípos Adorján, Brán Ervin és Roland T. Fleckfizer!

Minek tagadjam, rájöttetek az 576 Shopok 2003-as – terveink szerint – mindent és mindenkit elsöprő üzletpolitikájára: sárga kazettákkal akarjuk elárasztani a piacot. Ennyi. Nálunk van az összes. Bocs. Nincs harag ugye? A tulaj azt mondja, hogy nagyobb összeget tudna kidobni nektek, ha ez a kis "felfedezés" köztünk maradna... GvM

Szevasz Martin! Én egy 15 éves, Nintendós srác vagyok. Már az első szám óta veszem a Konzolt, de még egyszer sem írtam nektek. Most viszont összegyűlt bennem néhány kérdés, mégpedig a Nintendo csodagépével, a GameCube-bal kapcsolatban.



Mennyibe fog kerülni itt Magyarországon?

60-80 ezer forint körül. GvM

Valóban lesz modem a "kockában"? Ha igen, akkor mikor lehet majd online-n játszani?

Gyárilag tudtommal nincs benne modem, külön kell megvenni. Online lehetőség? Talán a Reiker tudja... Figyeld a Híreket! GvM



Tudtok valamit az új Zeldáról vagy a Resident Evil-ről?

Fincsi kis videókat láttunk belőlük, mindkettő bombasikernek tűnik. Többet majd az idei E3 után! GvM

Annak külön örülök, hogy pozitívan állsz az új géphez, nem úgy, mint tetted azt anno az N64-gyel. Egyébként a játékok valóban úgy néznek ki működés közben, mint a screenshotokon látszik?

Azt hiszem a screenshotok nem adják vissza a látványt – még jobban néznek ki! GvM

Ha igen, akkor minden elismerésem a Nintendo felé, akik tanulva az előd hibájából végre egy olyan gépet jelentettek meg, ami megállja helyét az amúgy is erős mezőnyben. Ha a szoftverellátottság is rendben lesz, akkor nem kérdéses, melyik konzolt fogom majd megvenni. Úgy tudom, a játékok speciális méretű DVD-ken vannak rajta. Mekkorák pontosan? Ezek lettek volna kérdéseim, további jó tesztelést kívánva:

Szűcs Dávid, Szolnok GAMECUBE FOREVER!

A GC lemezek mini-CD méretűek, ami 8cm. A lemez természetesen DVD, kapacitása 1.5GB. GvM

Helló Gandalf! Én csak most tudtam megnézni a Gyűrűk Urát, de megérte várni! Ez a film ALKOTAS! Nekem, mint olyan embernek, aki olvasta a regényt, kicsit talán túl sűrű lett, és kihagytak egy-két szereplőt és helyszínt, de mostantól ez a kedvenc filmem.

Ha mindenki benne lett volna, és nem hagytak ki volna belőle semmit, akkor Szomszédok-szintű teleregény lett volna belőle, amit ugye senki sem akart. A Két Torony kalóz-előzetését

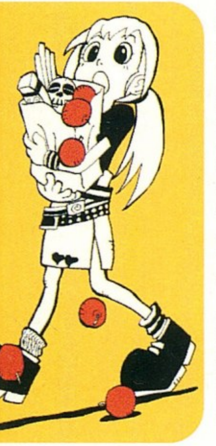
már láttad? Apám, szerintem mérföldekkel jobb lesz, mint a Gyűrű Szövetsége, ami ugye már elég bomba volt! Mikor lesz már december 18? GvM

Egyébként (most jönnek a tiszteletkörök) az újság nagyon jó, a legjobb. A Zolitól pedig nem vártam volna, hogy ennyi idő után elhagyja az 576-ot, de mégis megtette.

Érdekes, mi sem ezt vártuk tőle... De hát mindenki a saját szerencséjének a pogácsa! GvM

Ja, és azíránt szeretnék érdeklődni, hogy van-e a stábban olyan, aki szerepjátékos vagy pedig harcművészetet tanul. Remélem még nem kérdezte ezt senki és tudok valami újat mutatni/mondani. Ha beteszel a Csevegőbe, tedd, de ha nem, azért, ha van rá időd, kérlek válaszolj, akár csak úgy, hogy XY-nak üzenem, hogy... Ennyi voltam. További jó munkát! Péter U.I.: Reiker honnan került be a csapatba?

Tudtommal senki sem szerepjátékos, de mondjuk a Böjtösről el tudom képzelni, mert ő mindenbe beleüti azt a fitos kis orrocskáját. Küzdősport dettó – ha jól tudom a Böjtös a test-test elleni ágakban jeleskedik. Ja, ebben a Csipi is fekete öves! A Reikert egy netes fórumról csíptem fel, nem is bántam meg. (Na jó, néha megbánom, de amikor ránézek, Dr. Genya Mini Me-vel kapcsolatos híres mondása jut eszembe az Austin Powers 2-ből: "Nézzék az arcát! Nem tudok rá haradugni..."



Hi Konzol! Olvasótok vagyok, és tetszik az újság. Frankó, csak a tesztek időzítése nem a legmegfelelőbb. Pl. Metal Gear 2, ami még meg se jelent (írtam márc. 7).



A piaci harc azt követeli meg tőlünk, hogy a lehető leggyorsabban tudósítsunk a videojáték világ újdonságairól. Azonkívül azt is mondtam már, hogy nekünk – lehetőleg – akkorra már be kell mutatnunk a játékokat, mire a boltok polcaira kerülnek. Főszerkesztői meggyőződésem, hogy jobb előbb, mint később. Jobb visszalapozni egy korábbi számot, mint várni a következőre. GvM

A Final X viszont csúcs. Mikor jelenik meg Európában? Én úgy tudom, hogy július.

Mi is hasonlóan tudjuk. GvM

Más. Nem teljes mértékben értek egyet azzal, hogy a régi gémek jobbak, mint az újak. Igaz, hogy az újdonságok zérus új ötletet mutatnak fel, de azér' ha megnézed, hogy mit művel a Square PS2-n többek között grafikailag, akkor talán egyetértesz.

Valóban, grafikailag a játékok egyre komolyabbak. Viszont nálunk nem a grafika a lényeg, hanem a tartalom és a HANGULAT! (Ismétlem magam.) A Square – olyba tűnik –, hogy nem tudja reprodukálni azt a csodálatos feelinget, amit a FFVI-tal és VII-tel hozott. GvM

Egyébként egy játékban a grafikán kívül a legfontosabb a hangulat. Az a jó játék, amit ha beraksz a gépbe, és elindítod, végigfut a hideg a hátadon. Legutoljára ilyet a Final Fantasy 8-nál tapasztaltam. Bár most néztem meg egy fantasztikus videót a FFX-ből. Csúcs... Más téma. Igaz, hogy régen volt, de nem értem, hogy mért fikázta mindenki annakidején a Dino Crisis 1-et. Hangulatilag maga volt a csúcs, rávert még a Residentre is. Ennyit mára. A legjobb játékok lesznek mostanában szerintem a METALGEAR2, a FINALFANTASY10, valamint a TEKKEN4. Nacsá M.ZS.

A Dino Crisis nem volt rossz játék, de messze elmaradt a Resident Evil első 2 része mögött. A MGS2 szintén nem hozott olyan áttörést, mint az első. FFX lapos a korábbi sztorikhoz képest. Tekken 4 teszt a következő Konzolban, de annyit már most elárulhatok, hogy így néhány napos tesztelés után nagy csalódást okozott a stábnak! GvM

Csá csumi konzolfüggők! Szeretnék megosztani veletek, egy bomba hírt. Hosszas vajúdás (gyűjtés) után 2001 Nov. 20.-án megszületett a csodagyerek a PS2-es gépem. Amit megkoronázott az, hogy az újságotokat is meg tudtam venni. Eddig csak 23.-a után érkezett meg Debrecenbe. Vagy én vagyok lemaradva, vagy most hamarabb lett kiadva.

Hamarabb jelenünk meg. Gratulálunk a géphez! GvM

Visszatérve a "kis fekete ördögömre", bár játékot nem tudtam venni hozzá (kevés volt a mannám), mégis jól elszórakozok az SSX demoval. Amit ez a gép csinál, az frenetikus. Olyan mélységeket képes bemutatni, hogy néha már tériszonyom van. Földetéréskor pedig magamon érzem szegény snowboard-os csontjainak darabokra esését. Persze ebben segít a DUAL SHOCK is. Beraktam a GT 2-t, de nem láttam a kép javulását, de lehet, hogy csak az avatatlan szemem nem veszi észre a különbséget?

A kép kezdőmenüjében (mielőtt betenned a játékot) állítsd be a textúra megjelenítést smooth-ra! GvM

Mintha azt olvastam volna, hogy van rajta töltésgyorsító. Ezt hogyan lehet bekapcsolni?

Ezt is ott lehet a menüben belőni. GvM

Volna egy ötletem de lehet, hogy oltári nagy baromság, akkor fátylat rá. Mit kezdtek azokkal a lemezekkel amiket tesztelésre kaptok? Nem tehetitek meg azt, hogy kisorsoljátok őket? Akár a régi lemezeket is, mert nem hiszem, hogy bárki is sértésnek venné ha nyerne mondjuk egy korábbi játékot. Mondjuk, ha lehetne már biztosan nektek is eszetekbe jutott volna.

Eszünkbe jutott! Amit néha-néha kisorsolunk, az mind a tesztelésre kapott cucc. De a legtöbbször ezeket a játékokat az 576 Shopokból hozzuk el, és a magyar disztribútor cégek is visszakérik őket. Te viszont ha elküldöd a címedet egy levelezőlapon, szívesen dobok neked valami PS2 cuccot! GvM

Még egy utolsó kérdés. Nem lesz baj, hogy egyes játékok túl magas pontszámot kapnak? Pár hónap múlva, hogy lehet majd viszonyítani? Azért az újság király, minden fikázó csak kötekedni akar veletek és a békés hangulatot akarják megtörni. Kérdésetekre válaszolva, mint fentebb kiderült nekem PS2-m van. Köszönöm, hogy még nem dobtatok a kukába, játékokban és sikerekben gazdag további jó munkát kíván Major Sándor Nyíradony

Ez az értékelés elég kényes téma. Visszanézve, az új játékokhoz viszonyítva néha tényleg megkérdőjelezhető 1-1 stuff pontszáma. (Sőt, csak zárójelben jegyzem meg, hogy néha én is túlzásnak érzem a fiúk kiosztott pontjait!) De hát az értékelő mindig arra az adott időszakra/pillanatra vonatkozik, és azt hiszem, úgy nagy összességében a Konzol fennállása óta elég megbízhatóan vonjuk le a konzekvenciákat a különböző programokkal kapcsolatban! GvM

Helló Martin! Már régóta tollat akartam ragadni, de csak most éreztem késztetést rá. Először is: hogy tudtok ilyen fain újságot csinálni??? Csipi és te vagytok a király!! Így tovább!! Egyébként PS2-m van és nagyon meg vagyok vele elégedve. (először Dreamcast-ra gondoltam, de mégse szereztem be). Gamecube nem tetszik, tipikus NINTENDO. Dedós játékok tömkelege pl. Pikmin, Mario, Donkey Kong. Phujjj!! És az XBOX, Billy fiúnak nincs elég milliárdja?? Iszonyatos PC grafika és játékok. Lehet, hogy erősebb az XBOX mint a PS2, de arra jobbak a játékok. PS2 RULEZ MINDÖRÖKKÉ!!!! Lesem a postást, hátha hoz valamit szerény levelemért... Csá, Ádám alias Carmax (12 éves) Kistarcsa UI: Egy vicc: Agresszív kismalac beleesik egy gödörbe. Arra jön a róka.

- Segítsek, kismalac?
- Ja!
- Várj, hozok létrát!
- Nem várok!!! :-)))

A fain újság abból jöhet, hogy mi is iszonyú fain banda vagyunk, és legalább nem játsszuk meg magunkat – nem próbálunk báránybőrt húzni a rókabundára! Cserébe én is dobok egy viccet neked! GvM

A baromfiudvarban fél kilós tojást tojik az egyik tyúk. Egy riporter megkérdezi tőle:
- Megmondaná, hogy hogyan sikerült?
- Ez családi titok.
- Tervei a jövőre nézve?
- Egykilós tojásokat tojni.
A riporter faggatja a sikeres kakast is:
- Megmondaná, hogy hogyan sikerült?
- Ez családi titok.
- Tervei a jövőre nézve?
- Szétverem a strucc pofáját!

Hello Konzol! Az előbb vettem be a gyógyszerem, és mivel megvolt a hatása, levették rólam a kényszerzubbonyt, úgyhogy szabad vagyok!!! Itt az intézetben csak Bibliát lehet olvasni, de mivel elég hadilábon állok az olvasással, még csak a teremtésnél járok. Tudtátok, hogy az 1. napon Isten saját képmására embert alkotott és Martinnak nevezte el? Nagy embert teremtett, az biztos. (Ja, hisz ő Isten) Szóval az újság király, a Csevegő is el van találva, a tesztek faszák, a legjobb Veres Miki Shenmue 2 tesztje, de összességében minden, amit ő ír. (Vivaldi 4 évszakától már csak a Linkin Park: In the end jobb!) Lenne egy (sajnos) fontos kérdésem: szerintetek megy még lentebb a PS2 ára? (Mert én nem vagyok olyan gazdag idióta, mint ahogy "kedves" G.A. nevezetű olvasótok (?) gondolja.) Én még egy PSX-et nyúzok, ami elég öreg már, de a szívemhez nőtt a jószág. Jaj... itt a nővér, megint fel kell vennem azt a rohadt zubbonyt. (Talán észrevette a baltát a hátában?) Na sziasztok, sok sikert, és legyetek jók: Csillu Ui.: Tegyetek már be a Csevegőbe! Naaa... Nincs egy felesleges Dreamcast-etek? (Már csak a Shenmue 2 miatt)

A PS2 ára folyamatosan zuhan, és ha kémeink nem hazudnak, akkor május 3 után (ekkor jön az európai GameCube) még lejjebb viszik. Már szétosztogattuk az összes felesleges DC-nket, Xbox lett volna, de hát azt nem kértél... GvM

Kedves Martin! Tudom, hogy te is Star Wars rajongó vagy, így remélem, te majd tudsz nekem válaszolni a filmmel kapcsolatos kérdéseimre:

- A Sith lovagok = a sötét oldalra állt Jedik, vagy ez két teljesen különböző dolog? Ám ha így van, akkor a Sith-ek is olyan Jedik, akikben megvan a félelem, mely dühöt, gyűlöletet stb.-t szül, s emiatt hajlandó az erő sötét oldalára állni, vagyis képességeit rosszra használni?

Azt hiszem a Sith lovagok a sötét oldalra állt vagy állított jedik, illetve eleve sötét jedinek nevelt tanítványok. Pl. az Episode I-ből én azt szűrtem le, hogy Darth Maul eleve sötétnek volt nevelve! GvM

- Darth Sidious = Palpatine szenátor = később a trilógiában a császár?

Így igaz! GvM

- A "Birodalom visszavág"-ban miért mondja azt Obi-Wan, hogy belőle is Yoda faragott Jedit, ha egyszer Qui-Gon a mestere?

Szerintem ez talán egy apró logikai bukfenc (Lucas sem gondolhatott mindenre!), de az is lehet, hogy Obi-Wan nevelését Yoda fogja befejezni az Episode II-ben. GvM

Egyébként van egy kis logikai baki a filmben: ugye a Baljós Arnyakban robotkatonák voltak. De 32 évvel később, (azért ennyi idő alatt fejlődik a technika, nem?) hogyhogy a gazdagabb és fejlettebb birodalomnak csak ember katonákra tellett?

Az Episode II-ben már korai klón-rohamosztagosokat (és csillagrombolókat) fogsz látni. A válasz egyszerű: egyetlen irányítóhajó kiiktatásával az egész robotsereg összeomlott. Egy fejlett birodalom ezt nem engedheti meg magának, ezért embereket toboroz a seregébe, akiket nem lehet egy rövidzárlattal semlegesíteni! Egyébként meg – ez is egy ok a szakértők szerint – Lucas nem akarta, hogy az új filmjében – amit többek között a gyerekeknek is szánt, lásd Jar Jar – tömegével embereket gyilkoljanak. GvM

Meg észrevetted, hogy Lucas a Baljós Árnyakban még a Biblia újszövetségi részéből is merített? Hisz Anakin anyja szerint a fia csak úgy a semmiből, apa nélkül fogant...

Észrevettem. Szerintem az Episode I-ben elég sok ilyen "átvett" rész is van, lásd a Ben Hur fogatversenyét... GvM

Na, nem fárasztlak tovább titeket, így búcsúzom. Üdvözlettel: Losonci András, Budapest Ul: Star Wars TRILÓGIA Rulez!!

Nem húzom túl hosszan az elköszönést, mert már most a következő, jubileumi, 50. szám jár az eszemben. Iszonyatos meglepetésekkel és nyereményakciókkal készülünk, szóval izzítsátok magatokat! GvM

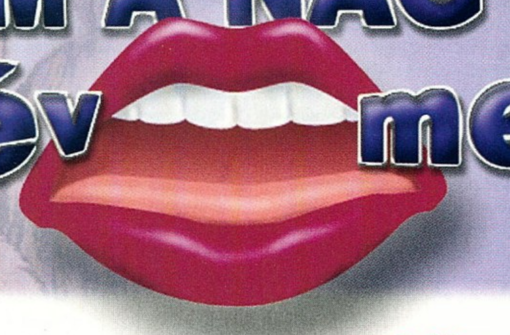
576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132 Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



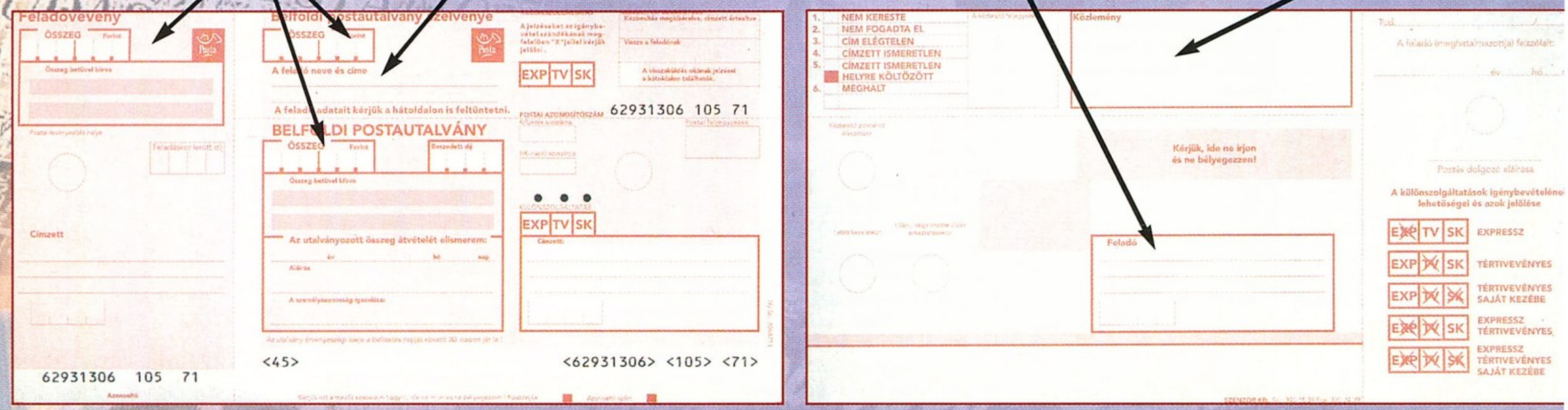
Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, az áremeléstől FÜGGETLENŰL 5760,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

Megrendelt újság(ok) ára

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

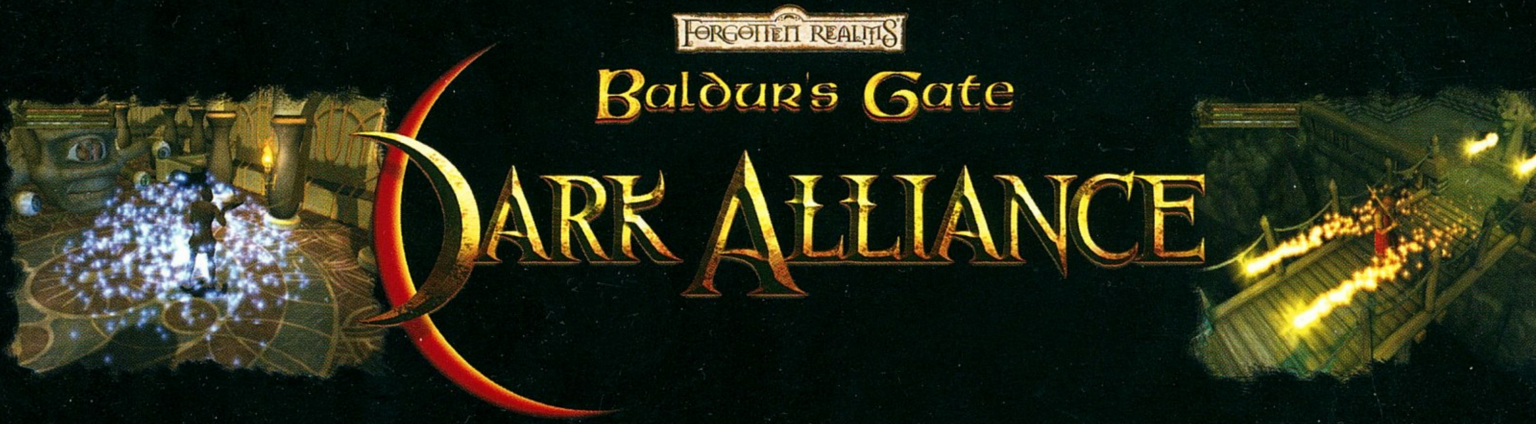
Megrendelt újság(ok) felsorolása, ill. 1 éves előfizetéskor a kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása





Görcsös fejfájás?

Semmi sem hat gyorsabban a beteg koponyára mint egy balta. Neked is szükséged lesz egyre, hogy túléld Baldur's Gate világát. Három és fél millió ember játszik a PC verzióval - de ez más, teljesen más. Egy 55 szinten át tartó óriási csata. A teljes megsemmisítés fegyvereivel. Ez egy akció és kaland mese, amely talán még Tolkien meséit is felülmúlja. Ez Baldur's Gate: Dark Alliance, a Sötét Szövetség.



Felejts el mindent, ami korábban volt!